
NISEKOI
ANIME NEW TYPE

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

¥16
2011.7
Vol.
42
UCG

游戏人

特别企划

写给未来的爱

卷首特稿

新·三国

— 工作室物语 —

“入口”诞生之谜

走进Valve的幕后

游人小说

我的房子

传世之书

勇者之路

《勇者斗恶龙》25周年特辑



热点追踪 冈本吉起：从富豪到一贫如洗 / 稻船敬二的过去与未来 / 游戏业之父的机器人之梦


DICE™

今天 你信息过剩了么？

现在有一个名词叫"持续无意义信息过剩"。顾名思义，就是如今长时间泡在网络上的人的生活状态。这是一个事实，尽管难以接受。我们的大把时间消耗在无意义信息的获取上，我们每天在网上获取的大部分信息往往都是对自己来说毫无意义的。我们在某处获得信息，以为自己感兴趣、对自己有用，于是要存起来备用——其实你什么时候也用不上。你力量释放的过程就是搜集的过程而已。好比：在哪里看到一条帖子教你怎么做人、怎么做好男人、怎么做好女人、雅思宝典免费下载、价值千元PS大师教程，种种。赶紧收藏了、叹服了、完了。再比如：无数的资料、歌曲、视频作品被你下载，变成好几个G的数据，完了。真正于己有用的东西绝对不会太多，他们不会跑，永远在那里等你——前提是你得愿意过去找它们，用它们。就这么，持续的无意义信息过剩着，从一个人的部分状态演变为整个群体的状态。当然，如果你说哥哥姐姐我就是有时间怎么着吧，那另当别论。可怜的是我们这些套在这种状态里欲出不能的人们。

就在这么持续的获取信息的状态中，我渐渐明白一件事：信息的接收者同样成为传播者的时代来了。问题是一个个体如果不拥有十分充足并且相关的信息库（这往往是绝大多数情况），那么传播的信息就是更加无意义的，这样一来世界上的大部分信息都被注水了、稀释了。与此同时技术进步使得各种媒体力量变得愈发强大，信息被注水没关系，后面还有海量信息立即灌进来，等待稀释。

打个比方：现在热议经济问题、社会问题，我们一个个兴奋地研究，在哪里看了篇文章就现学现卖加以分析，并发表自己的见解——这实际上也是稀释信息的过程。此刻肯定有真正了解全面的人在一旁摇摇头哭笑不得。于是世界就是这么运转，看似信息无比发达的时代，其实每个领域你所接触到的信息已经是稀释变味的了。

然而这些稀释的信息就毫无意义么？

我觉得显然有意义，意义在于1立方米的信息被稀释成高楼大厦的时候，它确实以另一种形态存在于更广的空间，稀释了变味了不要紧，它们也因此能附着在更多的东西之上，而这些东西将来的外皮就是无数层面的稀释信息凝结而成的，这些东西就是人们不断更新的思想，这也是一种意义上的进化。

奈落
2011.6.22



游戏·人 第42辑

责任编辑：陈岩星
封面设计：葛华栋

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn

读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

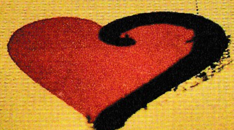
抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

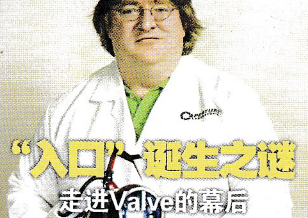




P57 特别企划



写给未来的爱







业界风云

游戏风采





影漫世界



文化漫谈









6 年前的 E3 展，岩田聪在数千观众面前举起一个小巧玲珑的“革命”主机外壳，那时大家并不知道这部新概念的游戏关键不在于主机，而是尚未公布的手柄；6 年后，岩田聪在同样的场合拿起一块平板电脑式手柄，那时大概有一半的看客误以为这只是 Wii 的一款新手柄。比 Wii 更小巧的主机本体在整场发布会中都未露面，以至于坐在台下的一些非游戏媒体记者直到散场都不知道任天堂公布了新主机。岩田聪说，他感到很后悔，也许在他拿出手柄之前，应该先在幻灯片里展示一下主机的机身。但对于全世界的疑惑，他并不担忧，他说：“不管何时，只要公布的是前所未见的新产品，全世界的反应必定是褒贬不一。”他相信这就像在争议中诞生的 Wii，创新者的理念被接受之前，总是要有一段较长的时间承受世界的误解。

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA

新·三国

隔代之战

2007 年，任天堂硬件研发部门在 Wii 发售后不久即开始思考下一代主机。任天堂总合开发本部长竹田玄洋时常感叹“电视机始终才是家庭娱乐的中心，要是家用机自己也有屏幕就好了！”Wii 是一部全天候在线的游戏机，任天堂设计 WiiConnect24 系统的初衷，就是让玩家免去以往电脑或游戏机类产品开机等待的麻烦，可随时即刻进入 Wii 的娱乐世界。宫本茂也希望有一个小屏幕，让用户无需打开电视机或者无需与家人抢电视也能随时查看各种 Wii 频道的最新状况。宫本茂总是从日常生活中寻找灵感，这次的灵感来自深受亚洲人民喜爱的卡拉 OK。在 K 歌房里，通常是拿麦克风的对着大屏幕唱歌，其他人用点歌系统的小屏幕点歌或者查看歌曲信息，二者互不影响、各取其乐。倡导家庭派对乐趣的任天堂希望将 K 歌房的欢乐氛围带到家庭客厅，所以需要额外的屏幕，让一家人玩同一个游戏时也有各取其乐的氛围。



为手柄增加屏幕的另一个理由是宫本茂希望将掌机式多人游戏乐趣带到家用机上。当今家用机线下多人模式的最大制约因素是玩家必须对着同一个电视屏幕，所有人看到的画面完全相同，而在线游戏或者掌机多人游戏让每个人看到只属于自己的画面，“能看到别人看不到的画面”才会有更有趣的多人游戏创意。NGC 时代，任天堂曾推出一款《塞尔达传说 四支剑》，将 GBA 当作手柄，利用小屏幕里看到的不同画面带来有趣的多人游戏新体验。宫本茂需要的就是那样的多人游戏氛围。

两年来，家用机休闲游戏市场出现崩坏之势。以 iOS 和 Android 为首的掌上新平台，以及 Facebook 为首的社交网站成为休闲游戏的新热点。消费者发现在这些新平台上可以用几近于零的价格玩到同样简单有趣的游戏。Wii 与 NDS

巅峰时期的休闲游戏暴利特性正被新媒体化解于无形。这些新商业模式还原了休闲游戏的真实价值，任天堂的暴利基础受到威胁。Wii虽然拥有手机游戏和网页游戏不具备的特殊玩法，但任天堂面临的难题是那些可能有兴趣玩家用机休闲游戏的潜在用户们正在向新媒体大批转移，他们宁愿靠在沙发上玩iPad的《水果忍者》，或者对着电脑玩《FarmVille》，他们不在乎是否需要拿根棒子手舞足蹈，他们只接受最潮的娱乐新风尚。如今消费者可选的娱乐方式太多，拥有游戏功能的设备充斥着我们生活的每个角落。如果任天堂继续依赖休闲游戏，凭什么让躺在沙发上的休闲游戏玩家放下手中500美元的iPad，再买一个看上去像5年前老款平板电脑的Wii U？

任天堂希望走家庭路线可帮它抵御外敌。不管是iPhone、iPad还是Facebook，都只能一人享用。任天堂希望将所有家庭成员重新聚在电视机前，让游戏再次成为享受天伦之乐的工具，让捧着Wii U的孩子与拿着遥控器手柄的家长共同享受游戏乐趣。当家长想看电视节目时，孩子可以将游戏画面转到手柄屏幕上，各家庭成员互不干扰。

Wii U这个名字有4重含义，一个是"You"，即为"你"而贴身设计的新主机，正如苹果所提倡的i时代。其次是"Unique"（独特），独特的任天堂带给大家的永远是独特的主机；其三是"Ultimate"（终极），与以往性能简陋的任天堂主机相比，Wii的性能堪称"终极"，岩田聪希望这次巨大的进化能为任天堂达到终极目标；最后一层含义是"Unifying"（团结），即团结核心玩家与休闲用户，既紧握核心玩家，又开拓休闲市场——这才是Wii U市场定位的关键！

任天堂的精明之处是用体感的噱头躲开了高清主机启蒙期的艰难跋涉。索尼与微软投入数十亿美元，先是投入巨资开发前沿高清技术，好不容易把主机研发出来后，还要贴钱卖主机，与此同时还要为次世代游戏开发的技术与经验积累投入无数人力物力。而与此同时，任天堂只用成本区区数美元的三轴感应芯片让标清主机的腐朽技术受到数千万人的追捧，在硬件与软件上同时巨额盈利。当索尼与微软终于将高清市场孕育成熟，任天堂用IBM和AMD已极其成熟的芯片技术轻而易举地将Wii升级到高清时代，试图直接享用高清市场的成熟果实。按照目前的业界工艺技术水平，任天堂可以用相当低廉的价格推出他们的高清主机，不用像当年的微软和索尼一样把主机卖到400美元以上还要倒贴钱。任天堂还节省了大笔的软件开发基础投入，Wii U的CPU与GPU使用了与X360接近的产品线，第三方可以将已经十分成熟的X360游戏开发工具与制作经验应用于Wii U。任天堂将再次于主机首发阶段直接进入软件成熟期，再次省略了主机发售初期必要的亏钱阶段，直接进入捞钱阶段。

这是游戏产业史上未曾有的隔代竞争，任天堂在事实上承认了Wii只是"NGC1.5"，Wii U才是与PS3/X360同一世代的产品。虽然岩田聪表示Wii U发售后不会放弃Wii，但当前Wii的游戏阵容中值得一提的只有《塞尔达传说 天空之剑》，2012年后Wii的游戏阵容将趋近干涸。第三方早已放弃Wii，任天堂为了Wii U的发展也必定无暇再顾忌Wii。当PS3和X360进入大作高峰期之时，Wii早早地退出历史舞台。任天堂用一部过渡性主机卷走了可观的利润，给7000多万Wii玩家留下的却是没有游戏可玩的无奈。而任天堂的这辉煌5年也将给未来留下无穷祸患……

平台的信用

Wii U公布当天，任天堂股价应声下跌5.7%，当日成交量从半年来的日均72万股提高到220万股，出现恐慌性抛售的迹象。翌日，任天堂股价再次深度下探，两日跌幅超过10%。任天堂股价创下5年来的新低。岩田聪对此感到迷茫，他相信这是因为大多数投资者们没有机会到E3现场感受Wii U的魅力，不知道这部新概念主机的潜力，就像5年前他们不明白Wii的乐趣。而事实上，任天堂的股票大涨之势正是从5年前E3展之后拉开大幕，一周内涨幅超过10%。投资者可能不懂游戏，却能从E3展会上任天堂展台的爆棚之势与隔壁索尼展台的门可罗雀中看到业界格局扭转的迹象。今年任天堂展台火爆依旧，但索尼展台的人流量更为壮观。5年前媒体对Wii的报道基调充满兴奋与好奇，如今媒体对Wii U更多的是冷淡与困惑。

比起5年前，今年Wii U最不利的处境不是人们对它的新概念感到困惑，甚至也不是创新度不够令人好奇，而是对手的处境今非昔比。5年前，Wii有的是成本优势，而那时的PS3和X360无论是软硬件成本还是游戏开发的难度都完全处于劣势。Wii直接使用NGC的硬件架构，开发者驾轻就熟，主机发售第一年就推出《塞尔达传说 黄昏公主》、《Wii Sports》、《超级马里奥银河》、《银河战士3》等超大作，第二年有《马里奥赛车Wii》、《任天堂全明星大乱斗X》、《Wii Fit》等怪物级大作紧随其后，将价格高昂、软件长期无法进入状态的PS3打得落花流水。Wii因打破业界传统的技术进化规律而消除了主机发售初期的摸索阶段，从首发之时直接进入成熟期，以成熟期的状态笑看艰难摸索的PS3，二者胜负立见。如今的局面恰恰相反，Wii U是任天堂首次迈入高清时代，即使可以使用现成的技术，至少也要有一个摸索适应的过程。而PS3与X360正进入巅峰状态，有充实的软件积累，有成熟的技术与盈利模式，销量超过800万套的高清跨平台游戏层出不穷。硬件成本也已控制到合理水平，X360两年前就已实现硬件盈利，当前售价300美元的PS3也开始有小幅利润。到明年Wii U发售之前，PS3必有一轮大降价的过程，届时售价可能达到200～250美元。Wii U性能规格据说高于PS3，加上触摸屏成本，Wii U售价高于PS3几无悬念，与X360相比成本劣势更明显。用摸索期的Wii U对抗巅峰期的PS3/X360，任天堂的处境非常不利。从某种意义上说，Wii U是在还Wii的债，弥补Wii欠缺的高清性能，弥补其本该经历的初期摸索阶段。

■ Wii U手柄的构造相当复杂，与任天堂经常强调的简洁理念不符。



任天堂沿用Wii的商标也许是一个重大的战略失误。这不仅让许多消费者误以为Wii U是Wii的平板电脑式手柄，也将让Wii U背负Wii

的历史遗留问题。任天堂希望 Wii U 以高清性能吸引核心玩家，但 Wii 在其整个生命周期的表现却让许多核心玩家心寒。Wii 发售后不久，"吃灰"的说法就在业界广为流传。除了健身游戏和任天堂第一方游戏外，Wii 的游戏对于多数核心玩家来说确实没有太多选择。2009 年后，"三坟机"的说法深入人心，硬件销量屡创记录的 Wii 成为"第三方坟墓"。Wii 玩家只能眼巴巴看着高清阵营的大作日趋凶猛。微软日本 Xbox 事业部长泉水敬曾提出"平台的信用"，即不管主机销量多差，处境多困难，也要确保玩家在主机的生命周期里有足够的大作可玩。X360 在日本已翻身无望的今天，微软仍一如既往地为日本玩家提供稳定的大作数量，即使可怜的一点销售额连发行成本都捞不回来——这就是所谓的平台信用，是微软对玩家"有大作可玩"的承诺。如果失去了平台信用，微软也许会永远失去日本市场。Wii 从 2009 年开始的表现却使其平台信用受损，对于 Wii 的后期表现心有余悸的用户们将对 Wii U 心存疑虑。也有不少核心玩家是冲着任天堂宣传的神奇体感乐趣而购买 Wii，玩了不久却发现无法做到想像中的 1:1 动作模拟，体感游戏并不是那么耐玩。这些玩家面对 Wii U 的新玩法概念时会更为谨慎。

与所有首发初期的游戏机一样，Wii U 初期阶段的主要目标客户应该是核心玩家，他们总是在新主机发售初期购入，他们都已拥有高清主机，而且可能已经用了五六年，早已具备对新一代主机的消费需求。这一群核心玩家的存在，以及"新生代家用机"的光环可以为 Wii U 首发阶段提供足够多的消费力。Wii U 虽然要对抗已经十分成熟的 PS3 和 X360，但是好在同时期没有其他新主机，任天堂可以独享新主机带来的全新市场需求。微软与索尼至少 2014 年后才会推出他们的新一代主机，在此之前的两三年，Wii U 是那些有换代需求的玩家的惟一选择。但



■ Wii U 的游戏概念较为抽象，单看宣传图确实很容易误以为是 Wii 的新手柄。

是光靠一个技术含量不高的小屏幕恐怕也不大容易让这些追求高画质的玩家心动。核心玩家们都知道，在技术规格上，Wii U 将与 Wii 一样，是一个过渡性产品，2014 年后微软或索尼的新一代主机才是真正的更新换代。谁也不愿几百美元购买的新主机用个两年就要继续升级。更何况 Wii U 的游戏阵容可能只是 PS3/X360 跨平台的延续。今年任天堂发布会上播放的第三方 Wii U 游戏影像据说是来自 X360 版。以当前高清游戏的造价，要让第三方专为 Wii U 开发独占大作恐怕不大现实，除非任天堂包办所有开发费，否则没有哪家第三方会愚蠢到放着过亿的 PS3/X360 用户不理，仅为初期阶段区区数百万的 Wii U 用户制作游戏。任天堂可以用自己的高清化《马里奥》、《塞尔达》等大作让 Wii 用户们升级到 Wii U，而这恰恰是第三方不愿看到的——自 N64 以来，任氏主机玩家只玩任氏游戏的怪圈从未被打破，偶尔的一些异数不会减轻第三方对"三坟"的恐惧。

任天堂或许可以引导第三方跨平台游戏的 Wii U 版增添触摸屏手柄的独特玩法，让 Wii U 版游戏成为另外一种意义上的独占。但 Wii U 的手柄能否被核心玩家接受还有待考验。硕大的手柄块头对于长时间游戏非常不便，两个小摇杆的平推式设计可能会让习惯类比摇杆的核心玩家们难以接受，当年 PSP 早已在滑杆设计上吃了大亏，PS Vita 不得不改为类比摇杆。好在现在距离 Wii U 发售的时间够长，笔者认为 Wii U 的滑杆改为类比摇杆的可能性极大，但手柄的大块头造型恐怕难以改动。对于如此高强度的手腕锻炼，喜欢对着电视机连续玩三四个小时游戏的核心玩家们该如何消受?

Wii U 的真正机会可能是在 2014 年之后，当"X720"、"PS4"闪亮登场，过渡机 Wii U 将重新具备价格优势，任天堂再次以成熟期对抗高技术阵营的摸索期。在此之前，任天堂要补受与更新换代相伴相随的阵痛期，这或许印证了那句话——出来混，迟早是要还的……

索尼的良心

游戏产业在不断重复着"富不过三代"的定律，任天堂在 FC 和 SFC 之后被索尼夺去了江山；索尼在 PS、PS2 之后从天堂直坠地狱；到任天堂再度雄起，NDS 与 Wii 连创奇迹之后，继任的 3DS 与 Wii U 均显露疲态。3DS 不仅在日本持续落后于 PSP，在美国也萎靡不振，周销量持续在 2.5 万台以下徘徊，不到 NDS 的一半，甚至与濒死的 PSP 和 PS2 处于同一水平。



这实在不是一部新鲜上市、计划年销售 1600 万台的新主机该有的状态。在任天堂的战略计划中，3DS 本财年的销量目标可能一半以上都在今年最后一个季度完成。年末聚集了《超级马里奥 3D》、《马里奥赛车 3D》、《新光神话》等大作，在这个属于任天堂的传统强势旺季里，3DS 的火爆热销不在话下。任天堂如此重兵集结的用意很明显——狙击以良心价上市的 PSV，对于未来两三年的任天堂发展大计都有重要意义。

Wii 的顺利发展，有赖于 NDS 打下的良好基础。在 Wii 上市之时，NDS 已具吞食天下之霸气。丰厚的利润为 Wii 的商业运作提供了强大的后援。当前 NDS 与 Wii 的销量已进入无可扭转的下降通道，从明年开始将由 3DS 挑起大梁。处于高清换代初期摸索阶段的 Wii U 需要巨额软件开发成本与首发宣传预算，任天堂能否划拨足够的预算，为 Wii U 创造一个良好的开局，将在很大程度上取决于3DS 的盈利状况。千万级的《超级马里奥 3D》与两千万级的《马里奥赛车 3D》将为任天堂的 2012 战略大计输送充足弹药，也将让 PSV 在初生时刻即遭最大考验。

从PSP VS NDS到PSV VS 3DS，同样是技术对创意，看起来像是历史重演，实际上却大不相同。美国IGN网站认为上一次主机大战的创新者是NDS，这次却是PSV。理由是3DS除了一块让很多人头晕的裸眼3D屏外，其他与NDS并无差别。而PSV不仅响应玩家要求加入双类比摇杆，还拥有背部触控板和3G功能，这都是掌机史上的重要创新。更重要的是性能远高于3DS的PSV将以相同的价格上市。这无疑是一个让任天堂意外的价格，以至于将其战略计划全盘打乱。综观NDS和Wii的定价史不难发现，任天堂的定价秘诀是将性能远低于对手的产品制定略低于对手的价格。别小看那几十美元的价格差距，在送礼需求能占到主机销量一半以上的圣诞商季，任天堂的亲民形象加上那几十美元的价格差将成为家长为孩子选购主机的决定因素。这就是任天堂每次年末商战都大获全胜的诀窍。如今，把售价相同的PSV和3DS摆在同一个货架上，性价比孰高孰低一目了然，家长对3DS损伤视力的担忧也将令任天堂的亲民形象大打折扣。

在核心玩家群体中，PSV的优势更明显。蒙iPhone所赐，消费者对高性能掌上设备的热情被点燃，精致的外形设计，与达到视网膜分辨极限的屏幕效果是当今畅销掌上设备的必备要素。正如看惯高清屏幕的观众难以回到标清，用惯iPhone的玩家将难以接受简陋的屏幕效果。以iPhone为代表的高端智能手机已然成为手机市场的主流，掌机将手机踢出掌上游戏市场并不现实，最好的结果是二者共存。任天堂希望独有的裸眼3D体验成为3DS与智能手机共存的资本，而在核心玩家中，当前对于裸眼3D屏的贬多于褒。iPhone用户们可能只有看到PSV的屏幕之后才有惊艳感。PSV还拥有核心玩家需要的一切：逼近高清家用机的高性能、双类比摇杆、3G……PSV是当前惟一能将高清大作完美移植的掌上设备。

索尼需要担忧的是核心玩家们也许压根就不需要掌机。从GB到NDS，少年儿童才是掌机的主要消费者，NDS多了一些中老年玩家，而那些热爱玩高清动作游戏和FPS的核心玩家们只需要大屏幕的震撼，他们外出时也许只需要最简单方便的iPhone，因为在路途中或者工作休闲之余，他们需要的只是几分钟的简单娱乐，这时对他们来说便利性远比游戏深度更重要。



▲ PS Vita比PS3更适合《小小大星球》。

未来成为高清游戏移植机似乎是PSV的必然命运，第三方出于制作成本的考虑，为PSV单独开发原创游戏的热情不会太高，将现成的PS3/X360游戏移植到PSV则是问题不大。2012年后，PS3/PSV/X360/Wii U四大主机同步跨平台可能会成为第三方的战略标准，而3DS因为机能、按键配置等原因也许会被排除在跨平台游戏之外。这对PSV是福音也是诅咒。第三方的跨平台战略会让PSV在较短时间内拥有充足的大作供应，但也将因此缺乏令人非买不可的理由。核心玩家们既然可以用高清家用机享受大屏幕的震撼，又何须再买一部主机以及几乎相同的游戏？好在索尼已经意识到这一点。据消息灵通人士透露，E3 2011的PSV第三方游戏阵容之所以严重匮乏，是因为索尼向第三方提出了"PSV游戏不能只是PS3版简单移植"的要求。PSV的旗舰大作《未知海域 黄金深渊》从最早传闻的一代移植版变成原创新作，《小小大星球》、《小小大赛车》等也针对PSV的特性改造成原创游戏。为兼顾成本与独占性，PSV游戏的合理开发策略是回炉利用高清家用机版的关卡素材，针对PSV的前后触摸屏与前后摄像头等特性进行修改，变成一个有外传性质的新作，在内容与操作体验上都给人以"只有买个PSV版才能享受到"的印象，让玩过家用机版的玩家们在意犹未尽之中对PSV版的外传产生强烈的渴望，以此达成索尼对于产品联动、互相推进的战略意图。

索尼还要为PSV建立一个合理的软件商业模式。家用机从标清时代进入高清时代，游戏标准售价从50美元提高到60美元。由于游戏制作成本的提高，PSV游戏的售价也必须提升。但在PSP时代，一线游戏售价40美元的标准已经让许多玩家无法消受，NDS的多数游戏保持在30美元的价格。为同时解决发行商的成本问题以及掌机玩家的接受度，PSV应普及"分拆式销售"，即采用类似于DLC的收费模式，游戏软件本身售价仍然是30～40美元，但内容含量也仅相当于家用机游戏三分之二的份量，剩余内容拆分为多个DLC，分别定价1～10美元。索尼应该对这种商业模式早有准备，PSV专用的游戏卡片并非NDS那种只读型卡片，而是预留了相当大的可写入存储空间，与NDS游戏卡片中用来保存分数或存档数据的小容量闪存或EEPROM不同，PSV游戏卡片的可写入区域将会有数百MB的空间，明显是用于存放DLC。这是一个崇尚微交易的时代，掌上设备玩家们宁愿买6个10美元的游戏，而不愿一次性花60美元买内容含量多十倍都不止的AAA大作。其实PSP早就在尝试DLC销售模式，只是使用PSP网络服务的存在感太弱，未能在玩家中形成消费习惯。PSV在网络服务上的定位与iPad接近，是索尼集团"Sony Online Service"计划的重要产品，对网络有极高的依赖性，网络销售将与传统零售同样重要。索尼应该为PSV的网络销售发展出更丰富的业态，围绕每一个大作形成全方位的产品体系，进入游戏的产品页面后，除了新关卡、新机体、服装、道具等传统内容外，还能看到攻略、小说、漫画、动画、相关迷你游戏等价格相对较低的关联内容，通过大量增值服务弥补游戏销售收入。如此当可解决时下掌机游戏尴尬的定价困局。

X360的转型

当前欧美第三方将传统大作开发的精兵强将集中在高清家用机，携带机业务以手机与平板电脑为主，对PSV和3DS仍持观望态度。而日本第三方们已兴高采烈地恭迎新一代主机的到来，Capcom的《街头霸王对铁拳》、Koei Tecmo的《真・三国无双》都是当前PSV已知第三方阵容最醒目的亮点。PSV与Wii U，E3 2011公布的这两部新主机都将成为日本游戏业走出低谷的希望。日厂在高清时代的不作为，根本原因是日本高清主机用户太少。索尼与微软努力了五六年，迄今日本高清主机用户不过800多万，销量超过50万（这被视为日本高清游戏的盈亏平衡点）的高清游戏寥寥无几。PSV与Wii U的发售将在整体上推动日本高清主机的普及，PS3/PSV/X360/Wii U四部主机的总用户量足以达到第三方所需的市场规模。日本游戏业的高清黄金时代即将到来。

最近SE社长和田洋一表示正在探讨《勇者斗恶龙X》推出Wii U版的可能性。以目前Wii第三方游戏苟延残喘的生存状态，《DQX》如果继续保持Wii独占，无异于自掘坟墓。为避免《DQX》成为系列有史以来销量最低的一作，同步推出Wii/Wii U版是SE的必然选择。和田洋一可能早就在后悔将《DQX》的独占权过早签给了任天堂，如果可以反悔，增加一个PS3版才是最合理的商业策略。这至少可以额外增加200万套的销量，新增的收益无论如何也将高于任天堂为独占权所给的优惠条件。好在《DQX》开发周

期的延长反而为SE等到了另一个机会，《DQX》最有可能的发售时间是2012年末，也许会碰巧赶上Wii U的首发。如果把《DQX》变成Wii U的首发游戏，不仅能提高总销量，还会得到任天堂额外的首发游戏优惠条件。如果《DQX》破天荒地成为新主机的首发游戏，Wii U必能重现Wii发售初期的霸气，日本高清市场将从漫步瞬间步入加速狂奔的阶段。

即使Wii U有《DQX》相助，PS3也大可高枕无忧。Wii U发售时，PS3的日本装机量将超过千万，日厂开发的高清大作绝不会放着这千万用户不理而为Wii U开发独占游戏。Wii U崛起的结果将会是日本进入真正的跨平台时代，为本土开发的游戏终于也可以像欧美厂商一样实现跨平台发展。《无双》、《传说》等难以走出国门的日本一线品牌终于拨云见日。

PSV也是日本高清市场的有力补充，将毫无悬念地继承PSP的成果。PSV的性能、操作介面与网络性能都更适合《怪物猎人》，为PS3开发的高清游戏也能更方便地移植到PSV。有PS3/PSV/Wii U这三部高清主机做保障，日本第三方不用再为潜在用户不足而畏首畏尾。

PSV与Wii U发售后，X360将完全失去在日本市场的存在意义。X360目前在日本的努力可能仅仅只是为了保住"平台的信用"，只有把希望放在下一代主机。在欧美，因为Kinect的出现，X360至少可以再战4年。岩田聪说Wii U的目标是团结核心玩家与休闲用户，Kinect也有同样的目标。E3 2011微软发布会一半以上的时间都在演示Kinect新作，从家庭休闲型游戏，到《幽灵行动 未来战士》那样的核心向大作，Kinect的应用正进入成熟阶段。Kinect本身是利润率颇高的硬件，将其作为新主机发展，既可保持硬件利润，又能稳住核心玩家，让他们不那么急着奔向次世代。

对Kinect的全力发展将加剧微软与任天堂之间的竞争，Wii U的首要敌人可能是X360而不是PS3。Kinect是Wii体感操作技术真正意义上的换代产品，从这层意义上说，"X360+Kinect"才是"Wii2"。PS Move因为缺乏新意，与Wii相比功能差别不大，难以让玩家产生新鲜感，目前处境尴尬。微软试图用Kinect抢夺7000多万Wii用户，让他们进化到高清全身体感时代。Kinect比Wii更快突破千万销量，证明体感游戏仍是一个庞大的市场。微软用E3 2011发布会向世界表达了自己的体感决心，在核心玩家鄙夷的目光中，坚定地走上将一切游戏类型体感化的道路，甚至不顾Bungie的强烈反对，将庆祝十周年的《光环》高清版Kinect化。在扩大游戏人口方面，微软缺乏任天堂的经验与实力，但是不缺财力。《Kinect迪士尼乐园》反映了微软扩大游戏人口的新思路，即广泛结盟拉拢家喻户晓的大众化品牌。比起依赖廉颇已老的Rare开发低龄向游戏，用迪士尼、《芝麻街》等响当当的牌子吸引少年儿童要靠谱得多。当前微软面临的难题是品牌形象的转换，"Xbox"这个商标太核心向，在很多家长看来这是一部给成年人玩的游戏机，以FPS和各种暴力游戏为主。软化"Xbox"的硬派形象是其成为家庭型主机的前提，而这需要十分漫长的品牌运作过程。为加快对主流市场的渗透，微软今后预计将突出Kinect商标而弱化X360本体的存在，告诉家长们"Kinect是一部面向家庭的新主机"。

任天堂试图先发制人，早早地抢占新一代主机的地盘，但很可能被Kinect抢先一步。Kinect在主流市场的大规模造势将从今年末开始全面展开，微软有一年多的时间将"高清全身体感"发展成家用机新潮流。如果在Wii U发售前，Kinect顺利形成社会现象，Wii U在核心游戏与休闲游戏类型上将腹背受敌，处境更为不妙。



▲PSV版《街头霸王对铁拳》已经达到可以试玩的状态。



▼微软将利用Kinect大力发展舞蹈类游戏。

赤壁之后



从7年前任天堂老社长山内溥对外透露"任天堂的次世代主机性能与NGC相同"，那时游戏产业传统的更新换代模式已经被打破，原本规律分明的业界发展周期被完全打乱。如今业界不再是"早起的鸟儿有虫吃"，反而可能演化成"早期的虫儿被鸟吃"——率先推出的新主机可能会被老当益壮的上代主机牢牢压制，成本因素以及第三方对本代主机的强烈依赖将导致新主机的硬件魅力与软件实力同时受制。微软与索尼之间的硬件角力早已不是"比早"，而是在"比晚"，比谁的主机更长寿，本代主机的寿命因而被延长到10年以上。E3 2011，索尼与微软互相传递了一个战略信号——"我们尚未开始考虑次世代主机"，这种默契将让他们的下一代主机更晚到来。这种共同的目标会让他们将可能打破平衡的Wii U视为共同的敌人，任天堂以一敌二、勇斗M/S阵营的业界格局仍将继续。当今业界局势，正如赤壁之战后的三国，魏蜀吴的实力正日趋接近，鼎立的三足正达成一个最微妙的平衡。而此时正当是三方修养生息之时，业界可能会因而迎来一个最繁荣的时期。Wii、PS3、X360都有望在各自的生命周期里突破1亿销量，成为历史上首次没有失败者的主机大战。而软件商方面已经形成超大作主义的共识，少数精锐的时代正在到来。

文 Drow、Delphi 编 奈落 美编 NINA

游戏人物

第十七回

副手系列 王牌记者的游戏梦

「游戏开发的重心是设计而非纯粹的“制造”。」



▲ Gary Penn 在向年轻的游戏爱好者分享游戏开发经验。

“他是英国游戏产业的守望者，无论是在担任《ZZap64》编辑期间，还是成为 Denki 公司研发部门的总经理，他都秉持着一个原则：“游戏开发的重心是设计而非纯粹的‘制造’。”这段评语来自英国 GAME Media Awards 组委会对 Gary Penn 职业生涯的概括。作为上个世纪 80 年代末，英国游戏媒体记者中最杰出的代表，Gary Penn 入选游戏名人堂，绝不仅仅在于他对游戏媒体业的贡献，他曾先后担任 DMA Design 和 Rockstar North 的创意主管，是《横行霸道》系列核心开发者之一。在 Gary Penn 选择单飞，独立创业前，他是一名不折不扣的副手，顶头上司则是在游戏业以个性强势著称的人物：GTA 之父 Dave Jones 以及 Rockstar 的创建者豪斯兄弟。如今，Gary Penn 和他的小游戏公司又在努力复兴英国游戏业昔日的传统，带来更多融合创意和设计感的作品。



▲《横行霸道》的原始 Logo。

虽然 Gary Penn 在游戏玩家眼中几乎没有什么名气，但他却是一个很有故事的人。就像那时很多怀揣梦想的年轻人一样，蓬勃发展的游戏业成为时代赋予他们的应许之地。有趣的是，Gary Penn 的选择有些“舍近求远”，他先是成为了一家游戏媒体的记者，以旁观者的身份记录游戏业的风云变化。当他真正涉足游戏开发领域后，自身经历的矛盾与挑战，表现的可谓既直接又强烈。毕竟，能够撰写一份文风犀利的游戏评测报告，并不意味着可以成为一名优秀的游戏制作人，然而 Gary Penn 做到了，成绩令所有人都印象深刻。他是如何赢得 Dave Jones 和豪斯兄弟的尊重与信任？在《横行霸道》的诞生过程中，Gary Penn 又做了哪些难以磨灭的突出贡献？或许最引人关注的问题是，在他成为 Rockstar North 的创意主管，有机会负责《横行霸道》系列的未来发展时，Gary Penn 却出人意料的选择了急流勇退，踏上了二次创业的道路。



▲ Gary Penn（左）讲解游戏开发流程。

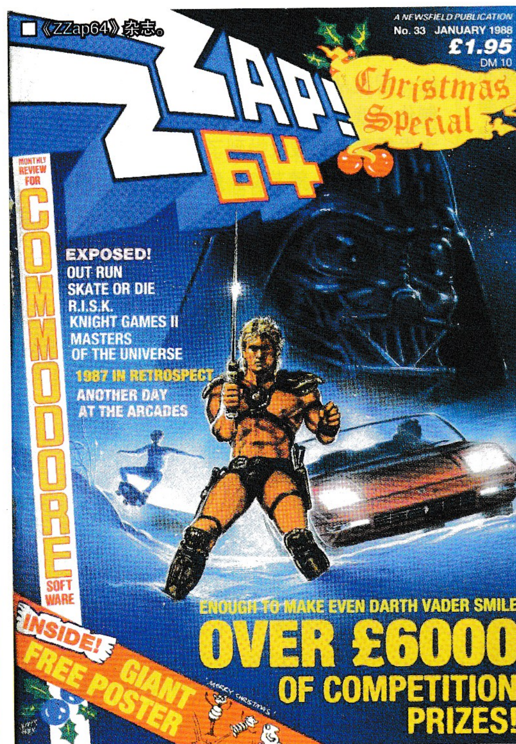
王牌记者

1987 年夏天，苏格兰敦提市一个出生自普通警官家庭的男孩子 Dave Jones，在自己的卧室组建了一家游戏公司 DMA Design。此后不久，他在当地的电脑俱乐部结识了一些志同道合的朋友，Russell Kay、Steve Hammond 和 Mike Dailly 陆续成为 DMA Design 最早的一批核心成员。起初，这群年轻人只是在 Commodore Plus/4 电脑上推出了一些模仿他人的作品，比如类似《打砖块》的《Freek Out》。这些作品几乎没有销量，DMA Design 依旧默默无闻，但是在反复学习和练手的过程中，他们的技术和心理都日渐成熟。Dave Jones 回忆说：“一开始，只是兴趣使然，还有些找乐的成分，突然有一天，大家意识到自己手上的力量，能够成就一些激动人心的梦想。”他们决定制作公司历史上第一款商业游戏，所有人都沉浸在巨大的动力之中，在接下来的两个月，他们几乎每天都在一起，一口气工作到凌晨三点。

当时，以《宇宙巡航机》、《沙罗曼蛇》为代表的横板卷轴空战游戏风靡一时，DMA Design 计划制作一款相似类型的作品，并非单纯的跟风之举，而是能够有所创新，带给玩家更多的新鲜感。Dave Jones 在自己主频只有 25MHz 的 386 电脑上，设计了一款被称为《血钱》（Blood Money）的空战游戏。本作场景丰富，包括冰冻地带，水域和外层空间等，敌人种类也大幅增加。由于 Dave Jones 不喜欢单调的色彩，所以游戏的画面十分亮丽，内容从头到尾的多样化堪称《血钱》的最大特色。凭借这部游戏的尚佳表现，DMA Design 引起了外界的关注，当时英国主要的游戏杂志《ZZap64》特意为他们安排了一次专访，并派遣了骨干记者负责此事。几天后，一个年轻人敲开了 DMA Design 办公室的大门，Dave Jones 很喜欢这个总是面带微笑的年轻记者，他对游戏开发似乎很懂行，两人的对话经常演变为对产业趋势的深入探讨。

这是 Gary Penn 和 Dave Jones 的第一次会面，多年后，后者给出了如下评价，“我见过不少记者转型为游戏开发者，但是 Gary Penn 不一样，他骨子里就是个游戏设计师，只不过做过一阵子记者罢了。”那么，“天生”游戏人的 Gary Penn，为什么走上了媒体记者的道路？在他高中的时候，就曾用 Basic 语言制作过一些简单的游戏，上大学时，因为文笔过人，他成为了《ZZap64》的临时记者，撰写的报道备受读者好评。Gary Penn 的写作风格可以归纳为朴实无华，更注重描写“人”在游戏开发过程中的重要性，提供故事而非单一的介绍。大学毕业后，因为考虑到记者的工作收入不错且更加稳定，他暂时“搁置”了自己投身游戏业的想法。“在《ZZap64》工作期间，我可以玩到最热门的游戏，而且不用花一分钱，我没想过做一辈子的游戏杂志记者，但当时这份工作无疑更适合我。”

Gary Penn 出众的才华，很快就在游戏媒体圈显露无遗，由他撰写的评论类稿件，不但成为反映英国游戏业发展的风向标，而且在他的帮助下，不少颇具潜力但缺少机会的制作组进入了人们的视线。Gary Penn 成为了不



□《ZZap64》杂志。



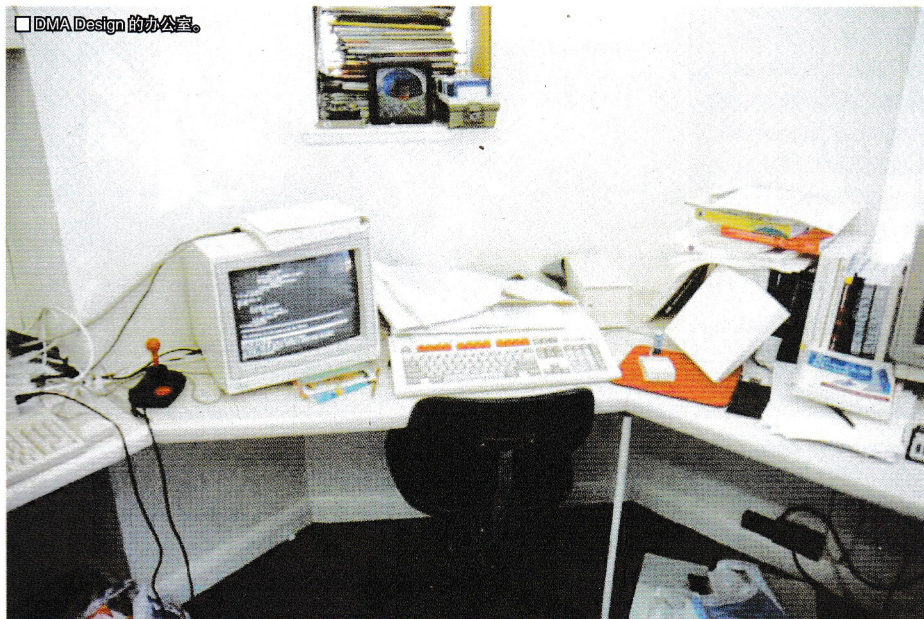
□《疯狂小旅鼠》的游戏截图 1。

□《前线：精英 2》。

□《血钱》。



□ DMA Design 最初的办公所在地——2 层阁楼。



□DMA Design 的办公室。



▲《疯狂小旅鼠》的主角。

少大公司的坐上宾，但他一直对 DMA Design 情有独钟，并热情的向玩家推荐他们的作品。在他看来，DMA Design 自由、开放、决不墨守陈规的团队文化，正是自己梦寐以求的开发氛围。Dave Jones 很少直接向下属发号施令，鼓励每个人发挥自己的专长和创造力，制作团队崇尚快速解决问题，将每个成员独特的灵魂融入到一款集体项目之中。当 Gary Penn 被《The Games Machine》杂志高薪聘请为编辑主管后，他的第一篇文章就是有关 DMA Design 的新计划，被他自己称为“可能是下一个金矿”的游戏《疯狂小旅鼠》(Lemmings)。

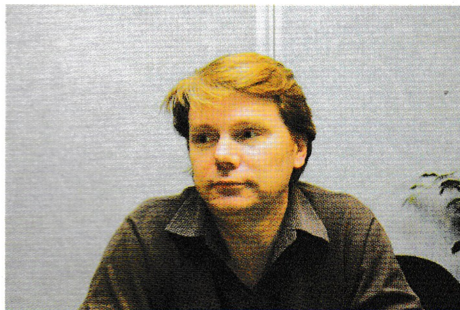
SCE 利物浦工作室的前身，位于利物浦市郊的游戏发行商 Psygnosis，在看过 Gary Penn 的主题报道后，决定代理发行《疯狂小旅鼠》。本作是一款凝聚 David Jones 心血的原创游戏，玩家要控制整个小旅鼠军团，让尽可能多的小旅鼠从起点成功抵达关卡的终点。每个小旅鼠都有自己的特殊能力，比如可以爆破障碍物、从高处落下不会受伤，可以挖掘地下通道，或者干脆改变地形。只有灵活运用他们的能力，才可以在行进过程中，躲避陷阱，穿过各种艰难险阻。在当时，这是一种前所未有的解谜方式，上手容易，又富有战略深度，令玩家们欲罢不能。丰富的关卡设计，不止一种的通关方式，加上可爱逗趣的卡通形象，1991 年 2 月 14 日发售的《疯狂小旅鼠》，俨然成为当时英国游戏业的标志性作品，获得了巨大的市场成功，它也是 Gary Penn 记者生涯给予满分评价的两款游戏之一。

在《疯狂小旅鼠》的首卖日当天，Psygnosis 的市场部主管，每隔一个小时就会给 Dave Jones 打电话，通报游戏的订货情况。这个数字从 1 万最终上升到了 5 万套，DMA Design 成员们沸腾了，要知道，《血钱》全年的销量也只有 4 万余套。截止到 2010 年，版权划归 SCE 所有的《疯狂小旅鼠》系列累计销量已经达到了惊人的 2 千万套。凭借本作的疯狂表现，DMA Design 在全球游戏业声名鹊起，一年后，Gary Penn 也迎来了自己职业生涯的一次巅峰。他加入了当时英国最大的游戏媒体，EMAP Images 出版集团旗下的《The one》杂志，担任首席编辑，并在同一年获得了年度产业记者，年度最佳编辑等荣誉头衔。他撰写了多篇有关英国游戏开发现状的文章，在积极展望产业未来的同时，也提出了一些忧虑，比如如何留住人才，如何推出创造性的作品，他认为，资本不足会成为英国游戏业的阿喀琉斯之踵。

Gary Penn 曾写过一篇独立制作组生存现状的报道，在其中透露了 DMA Design 的内部争吵，一度引起 Dave Jones 的不满，不过他依然信赖 Gary Penn，让其在第一时间体验公司的新作品，而他本人的反馈与建议，往往会得到 Dave Jones 的首肯。只用了三年多时间，就在游戏媒体圈取得瞩目成绩的 Gary Penn，决定重拾自己的终极梦想——成为一名游戏设计师，他婉拒了 Dave Jones 的加盟邀请，而是决定先从自由职业者做起，他心里明白，“游戏记者和开发者是两个截然不同的角色，事实上，如果带着品评的心态做游戏，不一定会得到正确的结果。”1992 年底，Gary Penn 离开了杂志社，成为了一名游戏开发顾问，虽然他继续为一些游戏杂志写专栏，但是工作的重心真正转向了开发领域。

“作为一名记者，要具备发现问题的能力，而作为一名游戏设计师，经常要面对的是如何更高效的解决眼前的问题，我需要设身处地去考虑团队、成本乃至市场的因素。”多年之后，在接受媒体采访时，Gary Penn 表示自己为此适应了很长一段时间，不过这看起来更像是自谦之词，因为他接手的首款游戏《前线：精英 2》(Frontier: Elite II)，就取得了令人振奋的市场成功。他被 Konami 欧洲分公司聘请，担任这款太空贸易游戏的制作人，负责游戏的脚本设计、测试等工作。因为老本行的缘故，游戏的对话、背景以及说明书的撰写工作也交由他完成。Gary Penn 笑着回忆说：“在整个团队中，我像是一个肩负重任的学徒，压力很大，但我从来不是那么敏感的人，我就是喜欢制作游戏，至于失败、别人的嘲讽或是上司的大发雷霆，都被我抛到了脑后。”

《前线：精英 2》是一款以太空贸易为主轴，融合战斗、解谜等元素的作品，在 Amiga 主机上，游戏的画面表现十分优异，玩家驾驶一艘太空船，穿梭于星系之间，在风格迥异的星球上展开贸易，赚取资金，还要应付各类战斗。游戏最大的特色是，在硬件机能的限制下，允许玩家在星球表面移动，看到不同的建筑物和地貌特征，甚至是星空的变化，呈现出一个动态的宇宙。虽然游戏的界面和 AI 存在诸多问题，但它依然堪称是早期太空贸易游戏的代表作。这段成功的工作经历帮助 Gary Penn 完成了从记者到游戏设计师的转型，1995 年，他正式加盟了 BMG Interactive，担任高级制作人，接受这一邀请的主要原因是，这家游戏发行公司专门负责代理 DMA Design 的作品，Gary Penn 终于和 Dave Jones 成为了同事，而他们合作的首款项目，将改变游戏产业的现状。



▲ GTA 之父 Dave Jones。



▲ Gary Penn 入选 GAME Media Awards 名人堂（左）。

横行霸道

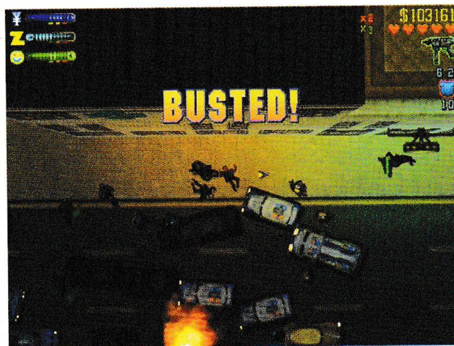
DMA Design全力以赴地制作一款名为《Race 'n' Chase》的游戏，Dave Jones的设计初衷是，这是一款有趣的，能够令人沉迷的，以竞速和车辆战斗内容为主的作品，完全基于现实世界，具有强烈的故事驱动架构。游戏的核心故事围绕着警察与劫匪展开，玩家要扮演一名街头混混，通过完成各种任务，最终成为黑帮老大。一年后，这款开发中的游戏被更名为《横行霸道》(Grand Theft Auto)。在Gary Penn看来，这注定是一个野心勃勃、超越多数人期待的计划，因为“它的很多目标，都会打破游戏产业的传统疆界。”值得一提的是，在开发之初，游戏就带有浓厚的暴力色彩，Dave Jones和Gary Penn不是喜欢将一味提升血腥度作为噱头的游戏设计师，只不过他们认为这些内容符合《横行霸道》试图营造的风格，完全没有想到游戏发售后，会引发巨大的舆论争议。

在《Race 'n' Chase》的早期版本中，主人公可以驾车，也可以在街头步行，街上的行人中，还会有小孩和女交警(该设定在随后的版本中被取消)，玩家可以开车将他们撞倒，或是窃取另一辆停在路边的轿车。如果偷车失败，就会引来警察，导致游戏结束。上述内容已经依稀可见《横行霸道》的轮廓，不过游戏自由开放的沙盘风格，从某种程度上讲，得益于制作团队的偶然发现。据Gary Penn回忆，他们在测试游戏地图的时候，特意制作了一个漫游模式，主角可以驾车在城市中飞行，有些设计师还会在地图上隐藏一些有趣的图案，每个人都感到很有趣。于是Gary Penn向Dave Jones建言，“为什么我们不在游戏中建造一座真正的城市呢？”这个提议与Dave Jones的思路一拍即合，很快，团队的研发方向就作出了有针对性的改变。

游戏的开发工作，不只是简单的将想法落实在纸面，同时也是一个再次审视与验证的过程。比如，游戏设定玩家可以在《横行霸道》中扮演警察或劫匪，而制作组的成员更乐于挑选劫匪作主角。毕竟在游戏中，抓捕罪犯的乐趣，远远比不上偷车和街头火拼。于是，制作团队干脆取消了扮演警察的部分，不但让游戏内容的表现更加紧凑和专注，而且节约了大把的制作时间。《横行霸道》开发过程中遭遇的首要问题，就是如何突破技术上的瓶颈，DMA Design此前从未制作过这样一款力求展现真实城市架构的宏大游戏。游戏的引擎负荷过大，经常出现崩溃的情况，作为游戏核心内容的汽车驾驶，控制感也很糟糕，就像是在路面上滑行的箱子。更要命的是，几周过去了，游戏的改进效果并不明显，没有人想到更好的解决方案，团队成员的士气变得十分低落。



▲《横行霸道2》



▲《横行霸道2》

幸运的是，作为团队领袖，Dave Jones非常善于鼓舞士气，用自己的人格魅力来加强团队的凝聚力。他告诫员工，“我们遭遇的每一次困境都是有意义的，只要(所有人)动起来，总会找到解决办法。”比如游戏中存在的一个bug，当警车超越玩家驾驶的车辆后，移动速度和频率会不断加快，最终会在地图上消失不见，这项内容反倒提醒了制作团队，应该重视节奏上的变化，使警车追逐的场面表现得更加火爆。为了帮助制作团队化解种种技术难题，Gary Penn凭借多年的媒体关系，从其他游戏公司挖来了数名技术精英，并决定从BMG Interactive跳槽到DMA Design，他被Dave Jones任命为公司的创意主管。除了监督和指导《横行霸道》的设计工作，他还负责创作游戏的对白。有趣的是，当玩家将游戏主人公命名为“I am Gary Penn”后，一些人物的对话会变得特别粗暴。

《横行霸道》包含三座不同的城市，起初，制作团队还打算加入威尼斯等欧洲城市，不过Gary Penn认为，现实中的黑帮成员不大可能远离自己的地盘，跑到国外去拉帮结派，而且他不希望玩家将本作视为一款在不同城市间比赛的赛车游戏的变种。最终，本作奠定了系列的城市架构：取材于纽约的自由城，以旧金山为参照的圣安德烈斯以及原型是迈阿密的罪恶之城。在游戏中，玩家只有达到一定的分数，就能进入新的场景。偷车、引发交通事故、撞飞路人和杀死警察，都会得到相应分数。通过电话或直接进入特别车辆，则会获得种类丰富的任务，比如帮银行强盗开车等。值得一提的是，Gary Penn曾在一间酒吧外，协助警察抓获了一名抢劫犯，当时周围人群的恐慌状态，也被他如实地还原到了游戏之中。

《横行霸道》确立了整个系列不少经典的游戏规则，玩家的通缉指数就是其中重要的一项。在指数最低时，只有一辆警车尾随玩家，如果升到最高，不仅会有大量警车出动，而且警察会设置路障，不断向玩家开枪射击。只要重新喷涂车辆，就可以降低通缉指数，花费会从分数中扣除。因为玩家拥有多条命，即便被逮捕，也能重新游戏。本作采用俯视角的2D画面风格，允许玩家自由探索整座城市，城市中散布着很多箱子，提供给玩家各种武器、装甲、额外的生命，警察贿赂(可以降低通缉级别)，自由出狱卡片(保留被抓前的分数和武器)等。《横行霸道》发售后，在当年就取得了近百万套的销量，新颖的游戏方式备受玩家好评，由于时间仓促和诸多技术限制，很多好点子并未在游戏中兑现，因此，对于续作的开发，制作团队表现得跃跃欲试。

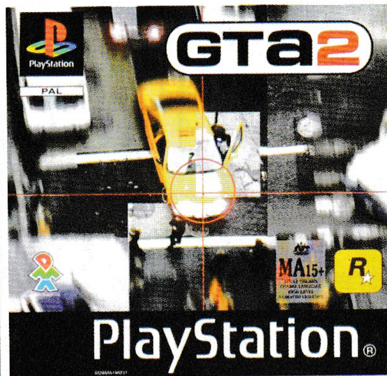
就在DMA Design上下欢欣鼓舞之际，巴西政府突然宣布在其境内全面禁止《横行霸道》的销售，随后，英国、德国和法国等国的议会和社会团体纷纷发出对《横行霸道》的谴责之声，游戏在不少国家的销售都受到不同程度的影响，外界的非难让Dave Jones感到措手不及，Gary Penn坦言制作团队并未预见到



▲《横行霸道1》的游戏主界面。



▲《横行霸道1》的游戏画面。



▲《横行霸道2》的游戏包装封面。

这一后果，对于外界非理性的指责深感惊讶。那段时期，DMA Design 内部召开了数次全体会议，事态的发展已经超出了他们能力控制的范围，但至少，他们还可以决定是否在《横行霸道 2》中延续前作的暴力风格。对此，Dave Jones 显得犹豫不决，而 Gary Penn 则态度坚定，在他看来，暴力文化是《横行霸道》不可或缺的气质。随着在欧洲颇具影响力的 Infogrames 成为 DMA Design 的代理发行商，事态逐渐有所缓和，后者正式启动了《横行霸道 2》项目。

从一开始，《横行霸道 2》就是一个充满妥协的产物，为了应对外界压力，Dave Jones 刻意模糊了游戏的城市背景，降低了血腥表现度，《横行霸道》的 PS 版甚至成为系列历史上唯一一款评级为"T"的正统续作。另一方面，制作团队引入了对立帮派的概念，友好度的出现，提升了游戏性。这种小心翼翼的变革心态，并未让《横行霸道 2》实现质的飞跃，相反，由于大胆采用 3D 画面，《横冲直撞》(Driver) 系列的异军突起，给《横行霸道 2》造成了不小的市场冲击。Dave Jones 和 Gary Penn 由此产生了分歧，后者对降低《横行霸道 2》暴力表现的做法并不赞同，但毕竟 Dave Jones 才是老板，他接受了这项决定，并在自己的权限内尽量避免《横行霸道 2》失去应有的味道。多年之后，Gary Penn 对当时的情况评论说："在他的位置上，Dave 承受着更多的压力，这是他的公司，也是他的决定，我能够理解，但换作是我，也许会得出不同的答案。"

二次创业

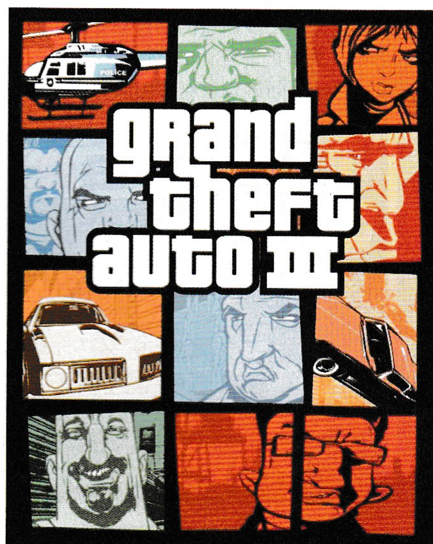


▲ Denki 公司的 logo。



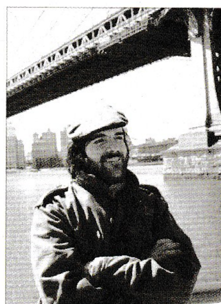
▲《Quarrel》的游戏画面。

谈及《横行霸道》推迟 3D 化的原因，Gary Penn 并不讳言技术上遇到的挫折，"我们从 1 代开始，就希望使用 3D 画面，但这超出了团队的实力，说实话，在《横行霸道 3》之前，我们曾有过 3、4 次尝试，但都失败了。"不过，这个令人有些尴尬的局面很快就被改变了，DMA Design 同任天堂达成合作协议，计划推出多款 N64 独占游戏。《Body Harvest》就是其中之一，它是一款全 3D 画面的射击游戏，本作拥有很高的自由度，融合了枪战、竞速、格斗等元素，讲述人类为抵御外星人入侵，需要探索整个世界，搜索古代遗迹，获得秘密的隐藏物品，最终击败外星人的故事。通过这款游戏，为日后《横行霸道 3》的推出奠定了技术基础，正当 DMA Design 准备再接再厉之际，发行公司 Infogrames 突然宣布将 DMA Design 整体出售给 Take-Two，"《横行霸道》系列"的命运再次变得悬而未决。

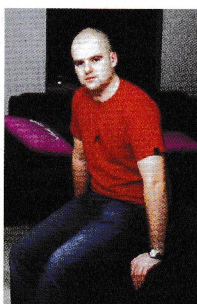


直到现在，Gary Penn 还清楚地记得第一次同豪斯兄弟会面的情景，Dave Jones 谈到了《横行霸道 3》的发展方向，强调要控制游戏暴力内容的"输出"，Rockstar 的两位创始人对此却不以为然，山姆·豪斯回答说："生活会对我们妥协吗？为什么我们要为那些永远不会碰我们游戏的家伙折腰？就像你们一样，我们热爱《横行霸道》，它破坏的只是那些虚假和伪善的事物。"毫无疑问，就《横行霸道》风格和发展方向而言，Dave Jones 和豪斯兄弟间存在难以调和的分歧。当 Take-Two 将 DMA Design 划归 Rockstar 旗下，豪斯兄弟大张旗鼓地将更多暴力与色情元素引入《横行霸道 3》后，Dave Jones 的离开就变得不可避免。2000 年，David Jones 在苏格兰的敦提市建立了 Realtime Worlds，很快成为苏格兰本地最大的游戏公司之一，他向 Gary Penn 发出了加盟邀请，经过深思熟虑，Gary Penn 选择留了下来，继续参与《横行霸道 3》的开发。

在豪斯兄弟的率领下，《横行霸道 3》实现了真正的 3D 画面，在其他方面也有了质的飞跃。游戏故事发生在自由城，男主角 Claude 和女友 Catalina 一起抢劫了银行，逃亡中，Claude 被自己的女友出卖，随后又在押送途中意外逃脱，于是，他从一名街头混混逐渐成长为黑帮老大的心腹，最终向女友复仇成功。尽管游戏所包含的大量暴力与色情内容，招致了外界更猛烈的批评，但我们依然有一千万个理由来证明本作的成功，除了惊人的销量，《横行霸道 3》堪称互动游戏的巅峰之作。Gary Penn 介绍说，"我们要做的是沙箱游戏，作为一款《横行霸道》的正统续作，应该有无数的



▲ Sam Houser



▲ Dan Houser



▲ Gary Penn（左）和团队成员在"头脑风暴室"。

车辆，在城市漫步的市民，以及可以使用的各类武器，豪斯兄弟告诉我们，游戏设计绝不妥协，它要具有令人难以置信的复杂和自由，这才是GTA的核心。你可以在这里做很多事情，就像现实中一样。”

出人意料的是，在做完自己的本职工作后，Gary Penn却告别了制作团队，有传闻说，他无法忍受豪斯兄弟霸道的个性。事实并非如此，Gary Penn认同《横行霸道3》的变革方向，对豪斯兄弟不受舆论左右的作风十分欣赏，促使他作出决定的真正原因是，“美国游戏业并不是华而不实的，或许他们有些功利，但是开发者总能保持饥饿感，毫无疑问，Rockstar做了正确的事情，但硬币的另一面是，‘《横行霸道》系列’因此变得更加美国化，而我更希望去做一些能够保持英国游戏业传统的工作。”2000年7月，Gary Penn加盟了英国本地的Denki公司，这是一家经营数码玩具和电子游戏的企业，员工规模在50人左右，他担任游戏开发部门的主管。在先后效力于Dave Jones和豪斯兄弟麾下后，Gary Penn的职业生涯终于迎来了独当一面的机会。

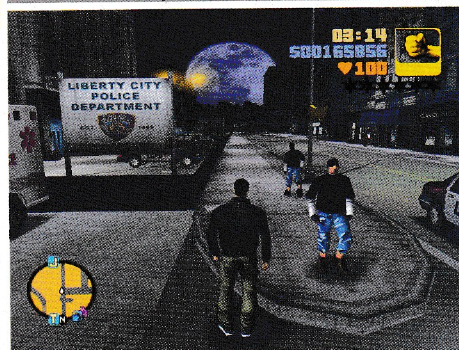
“在我当游戏记者的时候，英国游戏业就像是荒野西部，这里充满着开拓精神，大家志同道合，我采访的大多数游戏设计师，都是真心热爱这个行业，很少有人对我说，他们计较能赚多少钱，那是一段美好的时光。如今，机会更多，投入的项目预算更大，技术更先进，但是依然有些东西无可挽回的逝去了。”Gary Penn并非是一个自怨自艾的人，虽然偶尔会对游戏业的现状有所抱怨，但他更乐意于投身于一个全新的领域。除了为Namco和Tatio开发了多款智能手机游戏，Denki公司的主要战场是为卫星电视内容供应商制作各种机顶盒游戏，比如绿巨人、怪物史瑞克等，他们先后为DirecTV和英国天空电视台制作了近百款游戏，虽然这些工作并不能帮助他们跻身主流，但至少可以获得稳定的现金流。事实上，Gary Penn从未放弃过制作家用主机游戏的打算。

离开DMA Design后，Gary Penn一直和Dave Jones保持着联系，两人的事业很快就有了交集。Realtime Worlds宣布，将和Denki公司联手打造X360独占第三人称射击游戏《除暴战警》。游戏发生在一座庞大的，充满各种犯罪的城市中，玩家扮演警察扫荡各种黑恶势力。游戏融入了合作模式，互动性很强，并包含超过100首风格各异的音乐。本作的Metacritic综合媒体评分为83，由于游戏附带了《光环3》的测试码，对其销量起到了推波助澜的作用，前六个月就卖出了150万套。在这之后，David Jones开始谋划一款横行霸道风格的网络游戏，最终将之命名为《全面通缉》（All Points Bulletin）。从那一刻开始，Realtime Worlds就再也没有为开发资金担忧过，投资者如同着了魔一般，竞相为这个项目投入大笔资金。截止到2010年年初，Realtime Worlds获得的投资超过了1亿美元。



这一次，Gary Penn拒绝了昔日上司的合作邀请，因为他对网络游戏市场缺乏了解，在他看来，盲目冒进只会带来更大的风险。《全面通缉》经历了五年漫长的开发周期，屡次延期，花费了将近6000万美元的制作费用，2010年6月正式上线后，本作除了角色自定义系统较为出彩外，其他方面均没有表现出超越主流网络游戏的素质，游戏的综合媒体评分只有58，1up网站甚至给它打出了25的超低分。David Jones营造的空中楼阁迅速坍塌，游戏推出6周后，Realtime Worlds便裁掉了180名员工，只留下了50人勉强维持《全面通缉》的运营，不久之后，Realtime Worlds正式宣告破产倒闭，David Jones经历了职业生涯的最惨痛失败。相比之下，稳扎稳打的Gary Penn经过多年的积累，再次涉足家用主机游戏开发，选择了成本更低的XBLA游戏。





▲《横行霸道3》

Gary Penn表示：“如今，当你想拍摄一部不那么专业的电影，只需要花40-50美元买一台数码摄像机就可以了，它能满足不少需求，提供很多乐趣。就像不同的游戏平台，有不同的玩家群体，重要的是，要让他们体验到足够的乐趣。”在2011年E3大展上，UTV Ignition Games宣布将代理发行Denki公司的原创XBLA游戏《Quarrel》，它是一款字谜游戏，获得了英国柯林斯大辞典的官方授权。类似Scrabble、Jumble或是Risk等拼字游戏，玩家控制的版图上有各类士兵，包括忍者、海盗、美国大兵、机器人甚至还有外星人，他们各代表一个字母，士兵越多，玩家就会拥有更多单词组合的机会。依靠不同字母的组合拼出相应的单词，包含8个字母的单词可以获得更多的积分，积分最高的玩家最终获得游戏的胜利。

Denki公司位于阿伯泰邓迪大学校区，两层的办公楼极具维多利亚风格。公司有一间被称为“叮当坦克”的头脑风暴室，公司员工在这里围坐在一起，设想各种有趣的游戏概念，好点子是这里的“流通货币”。公司会定期举办内部比赛，小团队会将各种创意向公司董事会展示，比赛获胜者会得到更多的时间和开发预算。采用这种办法，目前Denki公司已经有5款游戏处于概念设计阶段，另有两个处于实际研发阶段，包括一款秘而不宣的Wii游戏。在Gary Penn看来，一款优秀的游戏产品，应该是坚实而非浮夸的，会让制作者和玩家产生情感共鸣。游戏的生命，不仅体现在它值得回味，而且还能细致入微的延伸玩家的想象空间。他意味深长的表示：“人们常说不要重新发明轮子，不过在游戏开发领域，事实也许正好相反。”



▲《全面通缉》让David Jones惨遭滑铁卢。

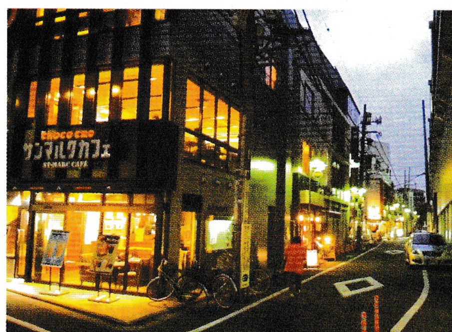
冈本吉起：从富豪到一贫如洗

前 Capcom 首席制作人如今落魄潦倒，有传闻说他背负巨债，正准备出逃

前 Capcom 首席游戏制作人冈本吉起曾是日本游戏产业史上的传奇人物之一，但是在他离开 Capcom 之后，他的传奇以另外一种方式存在——他成为游戏制作人单飞后屡战屡败的典型案例。最经典的一次是为 X360 开发的《大家来派对》，这款邀请《樱桃小丸子》作者担当人设的作品销量只有 641 套，为冈本吉起赢得了“641本吉起”的绰号。在无数次的失败之后，如今冈本吉起看来差不多败掉了所有的家产。虽然这几年他经常接受媒体采访，而且在自己的博客发表的留言也非常积极乐观，并不掩饰自己的失败，反而有点苦中作乐的精神。然而在 6 月初，冈本吉起的个人博客在网上消失了，传闻说冈本吉起现在欠了一屁股债，十分穷困潦倒。

在 1980 年代初，冈本吉起曾为 Konami 开发了《时空飞行员》《Gyruss》等飞行射击名作，后来被 Capcom 高薪挖走。接着他为 Capcom 开发了《1942》、《失落的世界》等数不清的大作。他成为 Capcom 研发部的头号人物，在《街头霸王 II》、《生化危机》等巨作中都挂上了“执行制作人”的头衔。2003 年，由于 Capcom 房地产投资失败、全力支持 NGC 的战略方向惨败等原因，在巨额的亏损中，大批 Capcom 高层人物下台，冈本吉起在这场风暴中离开了 Capcom。此后，他利用自己的业界人脉关系筹得资金，成立了“游戏共和国”工作室，之后 X360、PS3 等主机上都有该工作室开发的首发游戏。游戏共和国的初期发展很快，最初是吸收了 Capcom 名古屋分公司的员工建立起来的，办公地址是猪岛海边的一个公寓里，后来搬到了东京目黑区自由丘的另一个公寓，公司初期只有 18 人，其中有一名女性。在创业期，大家都非


▲原本在这座写字楼里的游戏共和国东京总部已经被清空。



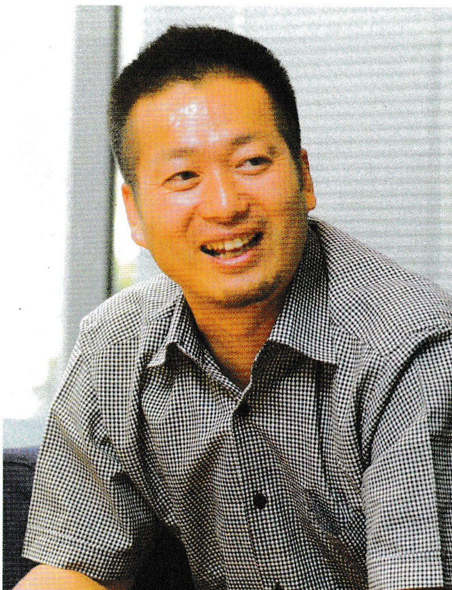
▲游戏共和国东京总部所在街区。

常努力，工作和生活都在同一个地方，白天将榻榻米一收，就变成了办公场所，晚上会加班到两点，有时候加班完还会继续到海边钓鱼，钓到的鱼就是第二天的早餐。那时虽然条件也不好，但是大家对未来充满信心与期待。然而从《大家来派对》到《源氏 神威奏乱》，全都成为首发游戏中销量与评价双双垫底的反面教材。与此同时，冈本吉起在不断地扩大公司规模，员工总数逐渐增加到 300 人，公司的运营成本越来越高。

在不断的失败中，游戏共和国关闭了大阪分公司和名古屋分公司，其棋牌游戏部门也被关闭。去年秋季，游戏共和国宣布其新作项目全面暂停。接着，在网上十分活跃的冈本吉起发表了一系列的博客留言，全都充满悲哀沮丧的情绪。冈本吉起说，他已经搬到了一间新公寓，不得不和家人分开住。新公寓的面积非常小，离电车站也很远，而且是那种非常脏乱的破公寓，蟑螂在房间里大摇大摆。不仅居住环境极差，而且吃的也不好。冈本吉起曾放出自己平常所吃的晚餐图片，那是在一家破馆子里吃的鱼，看上去就知道不可能好吃，而且是价格非常低廉的那种。在接受 1UP 网站采访时，冈本吉起曾表示自己现在是没钱没女人，平常只能窝在公司里喝酒看碟。他说不仅公司经营状况不好，而且生活中也是诸事不顺，他的母亲撞烂了他开的 2002 款宝马 GTR，他还有一辆保时捷被员工撞毁，他的最后一辆豪车是宝马 750，显然这辆车如今也离他远去。

看到冈本吉起对自己当前生活状态的描述后，日本网民们纷纷表示怜悯。但是这无法改变游戏共和国的作品总是销量惨淡的事实。如今，游戏共和国已经到了破产边缘。传闻称，冈本吉起所欠的巨债已经超出他的偿还能力。实际上，过去几年来游戏共和国之所以游戏销量极低却能一直存活至今，是因为冈本吉起一直在借新债抵旧债。甚至有传闻说，因为无力还债，冈本吉起正准备出逃海外。不过这个说法可能是言过其实了。冈本吉起的 Mixi 账号仍然在用，在这个社交网站上仍有他的最新发言和照片。不过可以肯定的是游戏共和国的东京总部已经搬家了，也许是付不起房租。公司的电话号码已经更改，而给新号码打电话也没人接，总是自动转到语音信箱。至于游戏共和国的官方网站，早在去年 10 月就停止运作了。知情人士称，目前游戏共和国只剩下几个员工进行善后工作。到游戏共和国东京总部实地探访，会发现窗户外放出了“招租”的启事，显然里面已经被清空。

2007 年，冈本吉起接受美国媒体访问时曾说：“对于离开 Capcom，我觉得有些对不住他们，因为我似乎助长了辞职之风。在我之前离开 Capcom 追逐自由独立的人无一成功，而我却创造了成功的先例，这可能鼓舞了其他人跟随我的脚步……”不知道当时他怎么会有底气说出这样的话，那时游戏共和国经营不善的状态已经很明显。也许就是因为无视迫在眼前的危险，游戏共和国才会走到今天这一步。冈本吉起很不幸地再次成为“脱离 Capcom 后独立闯荡业界失败”的又一个案例，对于在他之后离开 Capcom，并自己创办了游戏公司的三上真司、神谷英树、稻船敬二等人，希望冈本吉起的遭遇对他们能有一些警示意义。



将任天堂带入游戏业的打靶机

在任天堂正式进军游戏业之前，“硬件三杰”联袂开发的打靶机让山内溥看到了新行业的崛起


■竹田玄洋

上世纪六七十年代，在山内溥的带领下，任天堂在各种新领域广为尝试，几乎是社会上出现个什么新趋势，山内溥就想跟进尝试。其中比较鲜为人知的是在1973年推出的激光打靶系统。

在1978年正式进军游戏业，推出其首款游戏机之前，任天堂总共推出了7套激光打靶机。这套系统虽然在设计上很有先锋意义，但是如果不是有一个叫竹田玄洋的男人挺身而出，它可能会给任天堂造成巨大的灾难。

如今竹田玄洋是任天堂的总合开发部长，是任天堂硬件开发事务的最高负责人。而在当时，他只是个初出茅庐的小伙子。他在1970年从大学毕业之后就加入任天堂，之后不久他成为任天堂最早的游戏设计师之一。当时谁也没有意识到，这个人事任命对未来的任天堂有多么巨大的影响。

1971年，任天堂社长山内溥要求公司的首席产品设计师横井军平设计一套陶土飞靶射击系统。山内溥平常最喜欢看报纸的财经版面，他从当时被广为报道的新闻中得知，打靶场开始在日本流行起来，山内溥相信这一行业大有可为。当时任天堂已经在测试一种新型光枪，由当时任天堂硬件三杰之一的上村雅之设计。山内溥认为可以在该产品的基础上设计一个激光打靶系统。他的想法是顶下一家歇业的保龄球馆，将保龄球道改造成射击场。当时保龄球运动在日本的处境急转直下，破产的保龄球馆数不胜数，顶下保龄球馆的费用不高。所以任天堂接连顶下了好几家球馆。接着任天堂的硬件三杰——横井军平、上村雅之和竹田玄洋——开始将这些球场改造成任天堂的激光靶场。

硬件三杰的想法是将美国很流行的打靶场变成室内激光靶场，把真枪变成激光枪，这样不仅不用涉及枪支管制问题，而且市民们不用专程跑到荒郊野外，只要在交通方便的市区就可以体验到打靶的乐趣。保龄球道改造成的靶场被布置得跟真实的靶场一样，墙壁贴上了森林的大壁纸，让顾客仿佛置身于真实的靶场之中。在天花上悬吊了投影器，将陶土飞靶的图像投射到森林壁纸上。顾客用激光枪瞄准飞靶，通过反射式表面的多重反射，可以判断所射出的激光是否与飞靶的图像位置重合，如果重合，扣动扳机时就会促发投影器播放飞靶被打中的影像。

1973年，首家安装了激光打靶系统的室内打靶场准备向公众开放，市民们听说了这种新鲜有趣的激光靶场后纷纷赶来，开业首日就宾客满堂。顾客们开心地体验当神射手的滋味。然而没玩多久，任天堂的激光打靶系统就出故障了。玩得正开心的顾客们大怒，室内靶场里大吵大闹。就在任天堂的招牌差点被砸的时候，竹田玄洋不知道从哪里冒了出来。

竹田玄洋检查后发现激光打靶系统的自动侦测系统和计分系统坏掉了，他虽然成功修复了侦测系统，但是无论如何也无法让计分系统恢复运作。结果他就在幕后手动调整显示器显示顾客的分数，而且操作得准确娴熟，顾客完全没有察觉是有人在幕布后面手动计分。

这灾难性的一天过去了，在竹田玄洋的努力下，总算没有给任天堂与新产品的形象抹黑。此后，任天堂逐步解决了技术问题，而室内激光打靶场就像山内溥预测的一样流行了起来。任天堂在日本各地开设了多家分店，而且也收到了来自亚洲其他国家的订单。任天堂也开始为它的激光打靶系统做广告，聘请了著名动作片明星千叶真一拍摄电视广告。激光打靶场的事业蒸蒸日上。在此之前尝试多个新领域却屡屡失败的任天堂发现了一个很有潜力的新产业——室内游乐场！

但是这种新生事物的流行是来得快去得也快，没多久，激光打靶场从欣欣向荣的新行业变成了无人问津的事物。人们很快就玩腻了这种一成不变的假玩意儿。更糟糕的是，几个月后，石油危机爆发，并且对日本造成了巨大的冲击。因为资源匮乏的日本完全是靠进口石油维持国家经济的发展。石油危机导致整个日本的经济环境都在恶化，人们更加没心思玩打靶了。山内溥完全没有料想到激光打靶事业这么快就急转直下，当时他已经借了大量外债扩张其激光打靶事业，为无数家打靶场生产了大量打靶系统，而随着危机的到来，这些靶场有的破产，有的收缩规模，总之任天堂的大部分订单都被取消了，任天堂总共损失了50亿日元。这笔钱对于今天的任天堂可能不算什么，但是以当时的物价水平，以及当时任天堂的规模与资金状况，这是一个巨大的数目——一个几乎可令其破产的数目。

在这样恶劣的环境下，山内溥坚强的支撑了下来。在他的带领下，任天堂总共用了7年的时间偿还了这笔巨债。山内溥仍然相信室内游乐场大有可为，而任天堂的股东们也选择继续信任山内溥的判断。后来山内溥发现街机开始成为室内游乐场的主角，所以任天堂也开始做街机，一条真正适合任天堂的路总算被山内溥发现了……

任天堂的激光打靶事业后来曾在多款游戏中复活。横井军平设计的FC游戏《打鸭子》风靡全球，也算是弥补了当年的遗憾。据横井军平本人所述，《打鸭子》的灵感确实来自当年的激光打靶机。而作为背后的另外一个重要任务，竹田玄洋在打靶机之后参与设计了任天堂的众多街机产品，并且也参与了一些著名游戏的开发，包括《Punch-Out》、《PilotWings 64》等。他还带领硬件团队为FC游戏卡带开发了革命性的电池记忆技术，为FC后期RPG的流行创造了基础条件，N64的手柄乃至NGC和Wii的硬件设计都是由他带队。而上村雅之则是任天堂早期最主要的家用机工程师，开发了FC、SFC等主要硬件产品，到2004年才退休。


■激光打靶游戏启迪了FC著名光枪游戏《打鸭子》。

Capcom 创始人的“世外萄园”

塑造了动作游戏天尊的辻本宪三，

正在加州的“世外萄园”里努力酿造葡萄酒中的天尊。



▲这个庄园将成为辻本宪三安享晚年的地方。



■远离城市喧嚣的 Kenzo Estate 葡萄园。

2009 年，Capcom 创始人辻本宪三如飓风般突然卷入酿酒行业，瞬间创造了一个新品牌——Kenzo Estate（辻本不动产）。与那些因为热爱红酒而在欧洲小镇买个葡萄酒庄园的富人不同，辻本宪三是真心实意地想在酿酒行业闯出一番名堂。所以他聘请了加州顶尖的酿酒师，为日本市场开发一个有卓越品质，而又有平民价格的红酒品牌。他在加州风光秀美的 Napa Valley 买了一大片葡萄酒庄园，开始了他对葡萄酒事业的追求。虽然外界直到 2009 年才知道 Kenzo Estate 这个品牌，但是辻本宪三本人为这项崭新的事业已经筹备了十几年。

辻本宪三虽然是游戏公司的创始人，而且 Capcom 向来以其核心向动作游戏而闻名，但是纵横业界数十年的辻本宪三并不热爱游戏，葡萄酒才是他的最爱。不过，为了将自己的葡萄酒品牌打响名堂，辻本宪三并未将自己对于葡萄酒的认识强加于他的 Kenzo Estate 品牌，他聘请了专业的葡萄园管理人 David Abreu 为他打理酿酒事业以及品牌管理。他聘请的主要酿酒师 Heidi Barrett 也是业界的权威。

Barrett 和 Abreu 都曾参与打造了加州最著名的红酒品牌——Barrett 酿制的 1992 年和 1993 年的 Screaming Eagle（啸鹰）曾获得 Robert Parker 的满分评价，这位世界级的红酒大师评分标准向来苛刻，能获得他如此完美的评价，真是业界的无上荣耀。辻本宪三说：“要造出加州最好的酒，非 Heidi Barrett 莫属。”

辻本宪三不认为自己够格当一名酿酒师，但是他也是一个经验丰富的品酒专家，他尝遍世界名酒，对于葡萄酒已经养成极其敏锐的味觉。他说：“在开发我们公司自己的红酒之前，我从世界各地买了大约一万瓶红酒，其中也包括法国和加州的酒。我也买过最著名的和最好的酒，我尝遍了世界各地的酒，将它们全部都对比过，希望酿出最好的酒。”

培养出敏锐的味觉后，现在辻本宪三只喝自己的庄园酿出来的酒，他对此非常自信。谈到 Kenzo Estate 牌红酒在日本的反响时，辻本宪三说：“评价非常高——因为它是世界最棒的酒。”对自己的品酒能力十分谦恭的辻本宪三，说起他的红酒品牌时显得有些自大。毕竟，他准备了很多年，走过了漫长而艰难的道路才有了今天的成绩。

最艰难的时期是在新千年之际，他刚刚请来 Abreu 当葡萄酒庄园管理人。Abreu 告诉辻本宪三，如果他想酿出顶级的葡萄酒，以目前所栽种的葡萄树是不可能做到的。Abreu 对辻本说：“如果要让我加盟，要建造一个世界级的葡萄酒庄园，我会把已经栽的葡萄树全都铲掉，重新再种。”

虽然要做这个决定很困难，辻本宪三最终决定相信他所聘请的专业大师，他说：“我们要酿什么酒由他决定，我把一切交给他。”

Abreu 发现了之前所种的葡萄树在排水和根茎方面都不行，但是他也看到了很大的潜力。他说：“我大约从 2000 年开始经营 Kenzo Estate。那片庄园的土壤绝对是非常适合生长出能酿出最高质量葡萄酒的优质葡萄。土壤非常非常吸引我，这是一开始就相中的一点。”

当年栽种的葡萄树生长了 8 年之后，终于各方面都达到了成熟阶段，土壤的优势开始表现出来。Abreu 说：“我相信这些葡萄树还会有更好的表现，我相信我们的葡萄酒会越来越好，到 2012 年或 2015 年会达到巅峰状态。”

除了 Asatsuyu 品牌外，Kenzo 出产的多数是红葡萄酒，而且在配料上是优质的波尔多葡萄酒类型，部分原料是针对日本人的口味而调配的。Rindo 2005 品牌的特别版红酒于 2009 年在日本上市时，很快被抢购一空。

与其他波尔多葡萄酒类型的加州酒相比，Kenzo 牌的葡萄酒售价相对较低。这是因为辻本宪三想要将 Napa 的神奇魅力带给更多的日本人，他说：“我酿的都是好酒，但是如果可能的话，我希望这些酒的价格都尽可能的低。”

Rindo 2005 的价格是每瓶 100 美元，与 Barrett 和 Abreu 酿的其他酒比起来确实便宜许多。

Kenzo Estate 的葡萄酒质如此之好的另外一个原因，可能是因为整个葡萄酒庄园本身就是一个世外天堂。那里几乎没有什么人住，距离最近的马路都有好几英里。去年 7 月，该庄园向游客开放，大家到来后都对庄园的环境赞不绝口。Abreu 说：“那是一个迷人的地方，非常特别的庄园。在它的四周有森林和河流，从最近的马路还要走几英里才能到庄园。当你到达那里时，将惊讶得目瞪口呆。”

到哪里品尝 Kenzo Estate？

想要贴近自然，感受辻本宪三的葡萄酒魅力，就只有亲赴加州乔治山附近的 Kenzo 葡萄酒庄园。整个地区占地面积达 1600 万平方米，目前已经向公众开放。庄园所在的地方海拔 450 米，是一个种满葡萄树的世外桃源。游客可以在室内也可以在院子里品尝 Kenzo Estate 的葡萄酒，可以懒洋洋地躺在柳木棚子底下，或者坐在桑树下，看着附近百多年历史的橄榄树林，在美景与清新的空气中品酒。只要花 30 到 60 美元就可以品尝到 4 种葡萄酒。



最后一个 Xbox 缔造者离开微软

微软消费电子事业危机重重，第一代 Xbox 的四位元老已全部离去

Otto Berkes 原本是一代 Xbox 创造者中仍然在微软工作的最后一人，然而在 5 月 24 日下午，他也递交了辞呈。

在 Xbox 之后，Berkes 参与了微软的多个消费电子产品项目，其中最重要的一款就是微软的平板电脑——惨败的 UMPC（UltraMobile PC）。这台平板电脑最初曾被以为是微软的掌机版 Xbox。在 2005 年，比尔 · 盖茨在西雅图的一次会议中正式为其揭幕。然而一方面是微软的硬件设计实力还不够强，一方面是当时的平板电脑技术不够成熟，第一代 UMPC 不仅看起来十分臃肿，而且价格高昂。平板电脑的市场最终没有被搞起来。

"很不幸的是我无法重复实验。那次实验的结果是改变了大家对 Windows 与 PC 的看法，以及触摸界面和硬件的进化。"Berkes 说。在 iPad 带来了平板电脑市场的大繁荣之后，微软内部的平板电脑研究计划再度启动。Berkes 曾带队开发了一个代号为 Courier 的新平板电脑操作系统与对应的硬件，但是微软高层在 2010 年初决定放弃。之后他负责了微软的 Bing 数据中心硬件架构。

此次 Berkes 不仅离开微软，也将离开西雅图，至于未来就职的新公司，他并未透露。他表示辞职的原因并非对微软内部进行的那些项目感到失望，或者是不满微软的战略决定。而是因为在雷蒙德工作了 18 年之后，想尝试一下全新的发展方向。他说："对我来说，这是转型的好时机。"

Berkes 离去之时，正是微软在消费电子市场上陷入苦战之时。此前微软娱乐设备部两巨头（Robbie Bach 和 J Allard）辞职，虽然没有明言，但是显然与微软消费电子事业的节节败退有关。外界对当前微软的管理层持不信任态度，认为微软缺少那种具有前沿视野的员工，无法像苹果那样设计出走在时代前端的产品。Berkes 取得的多数成功都是在比尔 · 盖茨率领微软的时期，也许是因为他们对于具有革命性意义的新产品有着同样的激情。正如另外一位原 Xbox 创造者 Ted Hase 所说："Otto 显然对比尔有很强的依赖感。比尔是一个梦想家，而他的梦想需要创意的火花。我认为现在微软欠缺的就是这种创意火花。"这位 Ted Hase 在 2006 年离开了微软，如今在拉斯维加斯经营一家老虎机公司。

Hase 认为 Berkes 能清晰地看到未来的大蓝图，也有勇气和能力承受外界的批评与嘲讽，他相信历史将会证明 Berkes 在微软背后所规划的概念、所做的努力是有价值的。当年 Berkes 和 Hase 以及另外两人在微软内部四处游说他们的游戏机计划，最初他们的目标是开发一款使用 Windows 系统的游戏机，与 PS2 对抗。另外两个关键人物早已离开微软，一个是 2002 年辞职的 Seamus Blackley，还有一个是 2001 年辞职的 Kevin Bachus。

Berkes 是匈牙利人，说话柔声细气，他曾带领 Windows 图形开发团队，在其从 Windows NT 迅速进化到 XP 的过程中发挥了重要作用。他在 1993 年加入微软，在此之前他为 Autodesk 开发了 Windows 版的 AutoCAD。在 1998 年，Berkes 和他的团队订购了一些戴尔笔记本电脑，把他们拆开，以此为基础建造了 Windows 游戏机的第一个原型机。当时率领微软游戏发行部门的是 Ed Fries，4 个 Xbox 创造者找到他，提出打造"Direct X Box"，Fries 回忆说："他们希望我加入他们，并帮助他们实现目标。没有 Berkes 就不会有 Xbox。"Fries 在 7 年前离开了微软，但是至今仍是游戏产业的一份子，他通过获得的风险投资创办了游戏工作室 Airtight Games，公司位于雷蒙德。

如今 X360 软硬件与网络业务的年销售额将近 100 亿美元，其增长率超过了 Windows。Xbox 事业几乎是微软在消费电子市场上取得的惟一一次大胜利。Fries 相信微软并未失去创新精神，他最近刚刚与微软的员工们开过会，他说："我所看到的是他们正向未来下很大的赌注，他们不会放弃。"

至于 Berkes，他说："我不会后悔，现在是我该挪地方的时候了。对于在这里获得的成就，我感到非常骄傲。"



稻船敬二的过去与未来

成立了两家新公司的稻船敬二，向媒体讲述了童年的遭遇，以及贯穿于其作品之中的独特善恶观

稻船敬二是日本游戏业界的传奇。虽然他的相貌几乎可以用猥琐来形容，但他却是日本曝光度最高的制作人之一，他不仅创造了《洛克人》、《鬼武者》、《丧尸围城》等代表了Capcom不同时期的关键大作系列，同时也因其大胆的言论以及对日本游戏业的激烈抨击而成为大家关注的焦点。尤其是在TGS2009期间对于“日本游戏业已经完蛋”的论断更是在业界引起轩然大波。可能在那时，他已经对Capcom失望透顶，并萌生退意。直到今年春季，我们才知道他不仅自立门户，而且成立了两家新公司，一个是Comcept，一个是Intercept。随着新公司的开张，稻船敬二频频接受媒体采访。在大阪的Comcept总部里，他向记者们讲述了自己的雄伟新计划。

Comcept总部的装修充满斯巴达风格，到处是大白墙，以及室内令人感觉过于庞大的柱子。稻船敬二的办公室空荡荡的，只有一张办公桌，以及几张小沙发，还有一对植物。他曾率领Capcom成为日本最积极进取的第三方游戏厂商，现在他在自己的公司里，一切都将重头开始。

稻船敬二曾表示，日本游戏业比西方至少落后了5年。时隔半年多，他惊讶地发现二者的差距变得更大了——如今他相信日本业界在创新能力方面已经比欧美落后了6年。而且到了明年，落后程度将会达到7年。他认为日本的开发商们早就认识到这一点，但是不知道该如何改正。他说：“在他们搞清楚之前，我认为日本的游戏产业将一直处于令人担忧的状态。”



稻船敬二相信Capcom是日本厂商中比较具有国际竞争力的楷模，但他同时警戒Capcom：“要在国际上成功，不是往西方开发商身上砸钱或者收购就可以……”他认为目前日本厂商应该放弃自己的传统思维方式，而不是简单地以传统的日式游戏制作流程加入一些美式的东西。还有一个问题是很多日本年轻一辈游戏制作人依旧认为日本业界的实力是世界一流的，因为在他们成长的年代，日本确实走在世界前列。然而如今已大不如前。Capcom最近消息不断，对于《洛克人世界》的取消，稻船敬二感到非常失望。而《丧尸围城2番外篇》的创意其实是他辞职之前提出的。

稻船敬二承认，在去年10月宣布辞职的两年前，他开始产生了离开Capcom的念头。当时，他认为自己可以改变环境。在Capcom，他积极推进与西方开发商的合作，启动了多个全新大作项目。虽然在Capcom期间，他的多个大作项目被取消，但他对Capcom并无恨意。而那些被推翻的新作概念都是属于Capcom的版权物，所以就算他成立了新公司，也无法将那些项目复活。对于不能继续开发自己创造的名作系列，稻船说：“老实说我一点也不难过，我会开发出比《丧尸围城》、《失落的星球》和《洛克人》更有趣的游戏。”他说跟这些游戏撇清关系之后，反而让他获得了自由，可以自由自在地追求自己的新创意。

稻船敬二的Comcept位于大阪，而Intercept在东京。Intercept是负责游戏开发，而Comcept负责游戏与多媒体（动画、漫画、电影等）项目的策划。Comcept将开发有可能发展成电影的游戏，或者可以被改编成游戏的电影。稻船敬二知道不是好电影就能做出好游戏，反之亦然，所以需要有专业公司进行这种跨媒体的整体规划。在稻船敬二看来，在东京制作游戏与娱乐产品可以有更好的资源，但是在大阪才有更好的创新条件，可以让人头脑更清醒。

Comcept与Intercept成立至今不过是几个月的时间，但是已经在进行多款游戏与跨媒体项目的开发了。其中部分作品将会在年内公布，有一款游戏很快就会公开——这是一款为日本Mobage和Gree手机网络平台开发的社交网络游戏。稻船敬二会继续开发大预算的传统大作，目前正在开发的有两款。不过他认为社交游戏可以让他学到很多新的经验，他希望作品能尽快推出。他说：“我不是那种只做大作的人，只要概念有趣。而且我觉得可以从里面学到东西，我对于那样的小型作品当然也有兴趣。”



稻船敬二很有兴趣为儿童开发游戏，就像《洛克人》一样。对于传统游戏，稻船敬二其实一直在暗中贯穿了他独特的善恶观。比如在《丧尸围城》中，人类的行为比丧尸更恶劣。而在《失落的星球》中，玩家表面上是在剿灭昆虫状的Akrid，保卫人类的领地。但实际上Akrid才是受害者，是人类先占领了他们的星球，他们是原住民，人类才是侵略者。这种与自然有关的善恶观出现在稻船敬二的许多游戏中，而这种观念植根于稻船敬二的儿童时代。

宫本茂将童年乡野间的冒险经历作为游戏制作的灵感，而稻船敬二的童年没有那么多的浪漫主义色彩。“小时候，我是那种很喜欢劝架的人。但是也经常被打。”稻船敬二说，上初中时，他在一个治安较差的地方长大，经常被打得头破血流。有一次他就在自己的班级门口被一个同校的学生痛揍了一顿，他用可怜的眼神看着他的朋友，希望能得到帮助，结果他们怕惹祸上身全都默默地走开了，稻船愤恨地说：“亏我还当他们是朋友！”在这种患难之时，挺身而出的竟是他怎么也想不到的人。那是几个平常看起来很柔弱的学生，他们不参加体育运动，总是在不停学习，表面上很怯弱。稻船敬二说：“那是我人生中第一次看清楚了人类的真实本性。”

从那时起，稻船敬二对于所谓的“朋友”产生了怀疑，以至于直到现在，表面上个性随和、应该有不少朋友的他并没有多少知心朋友，他说他从不盲目相信任何人、任何事。表面的善可能是恶，而表面的恶可能是善，这是稻船敬二铭记至今的道理，并且贯穿于他的游戏之中，他说：“每次我开始开发新作，都是以此为基础。”

英国电子游戏归档计划启动

英国国家档案馆正在将电子游戏作为一种重要收藏品，

这一切都是为了让我们这一代人的重要娱乐方式被永远记住


■英国国家档案馆

英国国家档案馆就在议会所在地的威斯敏斯特地区附近，那里保存了所有的重要文献与资料，是一个国家级的百科全书。就在那里，Iain Simons 和 James Newman 启动了“国家电子游戏归档计划”，他们要将游戏产业史上的各种作品全部收藏起来。而在此之前，英国国家档案馆里数不清的收藏品中几乎没有电子游戏的存在。

Simons 表示，之所以没有电子游戏的馆藏，一方面是因为游戏业有一种“自我毁灭”的天性——因为游戏机存在生命周期，推出新一代主机后，厂商们总是有意无意地降低其上一代软硬件产品的价值，形成了新一代产品总是比上一代好的观念。他说：“人们总觉得下一代游戏更好，逻辑告诉我们，老游戏就应该消失，因为大家只需要新作。”

为了说明他的观点，Simons 拿出了一个纸袋，上面印着英国最大游戏零售商 GAME 的 LOGO。他说玩家们经常从 GAME 的分店里拿这种纸袋，拿到家里，把他们的老游戏扔到里面，拿到店里换购新游戏。Newman 说：“它看上去就像个呕吐袋，是一个用来装数字垃圾的袋子。”

这种将老游戏以极低的价格折价换购新作的业界机制贬低了老游戏的价值，并且形成“应该将游戏迅速打穿，在其没有贬值到垃圾价之前脱手”的业界风气。于是“先试后买”的销售模式在业内迅速风靡，玩家可以先全价将游戏买回家，在规定的时间内可以按照一定幅度的折价将游戏卖回游戏店。而这又会反过来严重影响到新作的销量，就像让日本厂商头疼多年的中古市场一样。

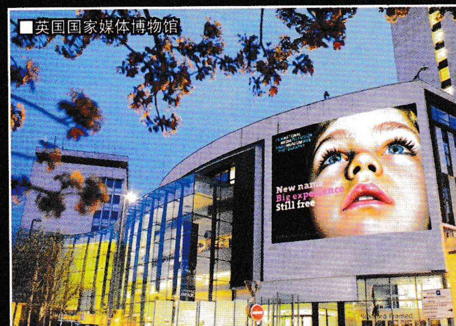
Newman 说：“我们习惯于将游戏视为软件或硬件产品，而没有想过它也是一种文化产品。我们在宣传和营销时仅仅将它们当作和 Windows 与 Office 一样的软件。就连我们在进行游戏评测时，说的也是‘图像’与‘音效’，我们太注重技术层面，关心多边形数量与画面解析度，注重画面有多么‘照片级’，我们将上一代的主机与游戏为基准，评判换代产品的进化程度。”相比之下，音乐、小说等传统媒体不会因为时间的流逝而贬值，不管是甲壳虫的专辑还是经典名著，不会因为没有使用最新技术而躺在旧货商店里卖 1 英镑一套。

启动国家电子游戏归档计划的目的，就是要重视老游戏的价值。2007 年 Iain 和 Newman 为英国电影协会写了一本书，叫做《100 款电子游戏》，当时他们感到最沮丧的是，他们所写的很多游戏现在已经没办法玩到了。就算是常年霸占史上最高分游戏榜首的《塞尔达传说 时之笛》也很难找到原版游戏，就算找到了，也很难找到一部可以正常使用的 N64 主机。模拟器几乎是惟一选择，但是那样就失去了原作的原汁原味。Newman 说：“游戏是流行文化的重要组成部分，很多年后，人们想要了解 20 世纪末、21 世纪初的流行文化，绝不能少了游戏这种重要媒介。那时人们可能会因为无法体验这些历史遗产而非常遗憾。”

所以归档计划的两位发起者与诺丁汉特伦特大学和国家媒体博物馆合作，但是该计划进行起来仍然是困难重重。Simons 说：“有些游戏已经找不到了，有一些只能在新主机上模拟运行，和原作相比完全改头换面。而且还有知识产权的律师军团阻止我们做这件事。”因为种种困难，目前归档计划的进展缓慢，甚至变得漫无目的。Newman 说，他不仅要收藏游戏卡带与磁盘，还要收集游戏设计文件、宣传与广告资料，乃至玩家做的地图与玩家玩游戏的录像。希望收藏有关游戏的尽可能广泛的相关内容。

目前归档计划收集到的资料暂时存放在国家媒体博物馆，部分收藏品向公众开放。当然，




■英国国家媒体博物馆

两位发起者的精力与资源有限，不可能实现面面俱到。Newman 说：“我们有一个收藏原则，就是制定特定的收藏主题，并且根据展出的需要指引我们的收藏方向。而且，虽然是国家电子游戏归档计划，但并不是只收藏英国的游戏，而是收藏对英国造成影响并塑造了我们的游戏文化的作品。所以当然会有美国和日本的游戏。”

收藏的对象不一定是高销量、高评价的大作，Newman 认为“烂游戏”和好游戏一样重要，都在游戏历史上占据重要的一席之地。如果只收藏那些耳熟能详的游戏，那么在展出时就没有什么惊喜可言，也无法全面地反映游戏业的历史。

Newman 对游戏业的未来新趋势感到担忧，他说：“随着数字发行的流行，我们看到实体媒介正在消失，今后可能没有实体软件可以收藏。而且因为补丁、更新、DLC 等的出现，游戏本身也在不断变化。而对于网络游戏，我们连游戏在哪里都无法确定，更不用说该如何收藏与保存了。在它下线之后，可能就永远消失了。

归档计划的一个最大难题，是要保证收藏的游戏都可以游玩。家用机、手柄和摇杆以及各种零配件大多是塑料制品，并不是那么耐用。而且游戏卡带里面的电路以及芯片都有腐蚀的可能，游戏光盘里的数据更容易消失。除了提供良好的保存环境外，对于那些难以保存的游戏，归档计划的做法是保存这些游戏的录像，让后世的人们看到当年人们玩这些游戏时的情形与感受。

不管是将游戏机和卡带保存在仓库里，还是保存玩家玩游戏的录像，或者 YouTube 上面的视频攻略。电子游戏归档计划的目的是表明老游戏的价值，让未来我们的子孙了解我们的娱乐方式。经典的游戏永远经典，我们不应忘却。

下载游戏的战国时代

EA即将全力推进其网络下载服务Origin，其他第三方是否会闻风而动？

无需怀疑，数字发行将会在未来的游戏产业经营模式中发挥更加重要的作用。对于发行商来说，最诱人的是他们也许可以不用再任由硬件商和零售商的盘剥，他们可以开设自己的网络商城，让玩家直接到他们的网站下载。在无需通过硬件商审核的PC游戏领域，游戏厂商们很多年前就在尝试网络下载的商业发行模式，但是因为盗版冲击等原因，如今在PC游戏下载服务方面，惟一获得成功的只有Valve的Steam。

严格意义上说，Valve不是一家发行商，而只是一家游戏开发商。而且在过去7年来，由他们自己开发的游戏数量屈指可数——在《半条命2》之后，几乎只有衍生自《半条命2》的“《入口》系列”，畅销的“《求生之路》系列”也只不过是他们从龟岩工作室那里买来的作品。Steam是一个借助单款游戏建立起来的网络发行系统，也只有《半条命2》那样的游戏，才会让狂热的支持者们为了它而专门注册成为Steam用户，Valve借助《半条命2》的吸引力为Steam建立了最初的用户群，并以此为基础不断做大，最终吸引各大游戏发行商纷纷加盟，通过Steam进行其PC单机游戏的数字发行，将一定比例的销售收入拱手交给Valve。而Steam的成功也是Valve被估算市值超过40亿美元的根本原因。

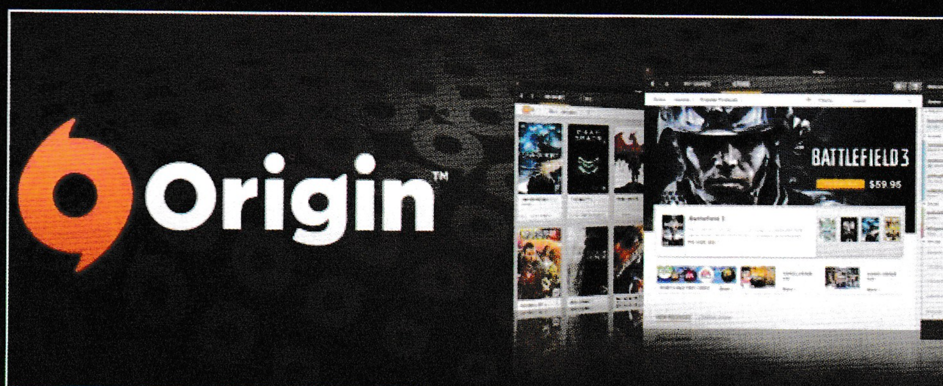
一家开发商建立了一个让大部分发行商付费加盟的发行渠道，扮演着类似于游戏主机厂商的角色——这在游戏产业史上是前所未有的事。而对于Steam的成功，当然也有许多对手眼红，业界巨头EA正试图挑战Valve在PC单机游戏数字发行方面的权威地位。EA最近公布了与Steam类似的数字发行服务Origin，并表示今后在PC上推出的游戏都将通过Origin发行。目前EA的大部分游戏都是依靠家用机平台，虽然其中也有很大一部分推出PC版，但是大部分玩家还是选择家用机版，PC版的影响力不够大。

但是今年EA有多个杀手锏，投资双双超过1亿美元的《战地3》和《星球大战 旧共和国》将成为EA强推Origin服务的重要保障。《战地3》的销量大头无疑是在家用机上，但是那些想要彻底感受该作真正魅力的核心玩家们可能会选择PC版，毕竟《战地》主系列是一个扎根于PC平台的游戏，《战地1942》直到今天仍然有大量拥趸。《战地3》迄今为止所进行的演示和大部分游戏影像都是PC版，那些令人屏息的超强画面只有在PC上才有可能实现。对于那些拥有梦幻级PC配置的玩家来说，《战地3》是为数不多能让他们的电脑发挥价值的游戏之一，而这些消费者是类似于Steam下载服务的主要用户群体，《战地3》的强势登场会让Origin夺得相当大的市场份额，其作用就像当年Valve自己的《半条命2》。



目前EA在数字发行方面可谓下了血本，EA的Frank Gibeau说，通过Origin服务，EA将成为未来数字发行领域的“全球领导者”。于是有人开始担忧PC游戏的网络发行可能会进入一片混乱的战国时代。在家用机市场，有三大硬件商统一管理，而在PC市场上，并没有那样的强势领导者，第三方发行商们之间本来就有激烈的竞争关系，让他们通过对方的服务发行游戏显然不大可能。过去因为Valve的开发商身分，Activision、THQ等大发行商都选择支持Steam，但是EA加入数字发行市场后，将使这个市场发生微妙的变化。Activision不可能通过Origin发行他们的《COD》，其他第三方发行商大概也不大甘愿寄于EA篱下。于是到最后可能会演变成每个发行商都推出自己的下载服务，今后想玩PC游戏的玩家必须创建无数个下载服务账号，这种混乱的市场格局可能会损伤整个市场。

EA打造自己的PC游戏下载服务是早有征兆。自从《孤岛危机2》在Steam上消失，大家就开始猜测EA会有大动作。据说《孤岛危机2》从Steam撤走的原因是违反了Steam的相关规定，但是EA这样的巨型发行商，应该不至于会犯那样的低级错误，EA与Valve之间也不可能没有事先沟通。业内广泛猜测，EA是故意做了些手脚，使《孤岛危机2》自然而然地撤出Steam，为自己的Origin做铺垫。EA的目标很明显，它要分化当前的PC数字下载市场，让玩家们发现在Steam上很多游戏都下载不到，这样它才能从Valve的统治中挖走一部分市场份额。一般来说，在自由经济的社会里，市场竞争越激烈，对消费者总是有好处的。但是对于数字下载市场来说，这会给消费者带来许多不便，他们不得不为了几款EA的游戏再装一个Origin，重新适应新网络服务的环境。所以最终的结果也许是EA将铩羽而归，PC玩家们将继续使用Steam，对于《战地3》等EA大作，他们可以购买实体零售版。结果是Origin人气不足，而原本可作为其零售渠道有益补充的数字发行渠道没有发挥应有作用，对游戏的总销量造成一定影响。正如PSN、Xbox LIVE或者苹果的AppStore，在数字发行的世界里，也许始终是需要一个强有力的统治者进行集中管理。



Activision 形象拯救者

PS3 虚拟代言人 Kevin Butler 的缔造者正在为 Activision 营造亲民形象

去年7月，Eric Hirshberg 就任 Activision Publishing 首席执行官职位时，Activision 正在与 Infinity Ward 的创始人进行一场丑态百出的官司较量。Activision Blizzard 首席执行官 Bobby Kotick 变成玩家眼中的恶棍，整个公司的形象都在恶化。聘请 Eric，表明 Activision 渴望改变公司形象的努力。他曾在 Deutsch LA 市场营销公司担任首席执行官兼首席创意官，成功打造了多个著名的市场营销专案。你可能没有听说过他的名字，但是由他策划的一系列广告在欧美几乎无人不知，其中与游戏业相关的最经典案例就是 PS3 的虚拟形象代言人“Kevin Butler”，这个说话实诚而幽默的广告形象成功扭转了消费者对索尼的傲慢印象，为 PlayStation 商标重新赋予了亲民色彩。也许就是因为这


Eric Hirshberg

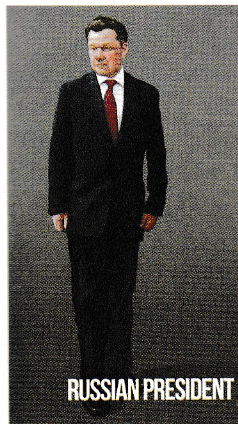
一系列广告，Activision 才高薪将他请来，并且给了他发行部 CEO 的职位。与索尼一样，现在的 Activision 急需进行品牌形象的扭转。

《COD MW3》泄密事件

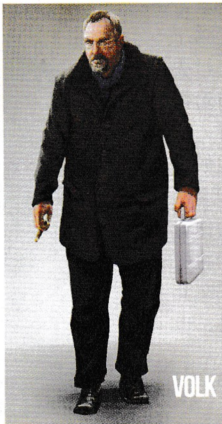
今年5月份，Eric 经历了他上任以来的第一场大危机——《COD MW3》的情报被全面泄漏，其中甚至包括了整个游戏的完整剧情流程。这起事件将 Activision 内部闹得天翻地覆。在此事件的一个星期后，Eric 接受了媒体的访问。他很淡定地对记者说：“没有人愿意一大早起床发现自己准备了几年的东西被泄漏精光，但是既然政府和军方都无法避免这些事情，我们又有什么办法。”

在泄密事件后召开的第一次内部会议上，与会者炸开了锅，有人提议“什么事都不要做，继续按原宣传计划进行”，也有人提议利用此事件进行炒作，提高玩家对《MW3》的期待度。Eric 最终决定向玩家坦诚一切，他不像公关经理们常见的那样睁着眼睛说瞎话，而是承认了泄露内容属实。并且通过 Activision 能动用的所有渠道，包括微博、博客、YouTube 等将内部会议上讨论的一切公诸于众，告诉大家：“看吧，我们确实没有想到会这样，这不是我们故意而为。”结果，这让所有人更加兴奋。这起事件确实起到了为《MW3》的关注度推波助澜的作用。泄漏到 YouTube 的预告片在48小时内访问量超过300万。而当年《MW2》和《BO》的官方预告片在相同时间内访问量只有6.1万和8.9万。Eric 说：“我相信我们成功地将危机变成了机遇。”

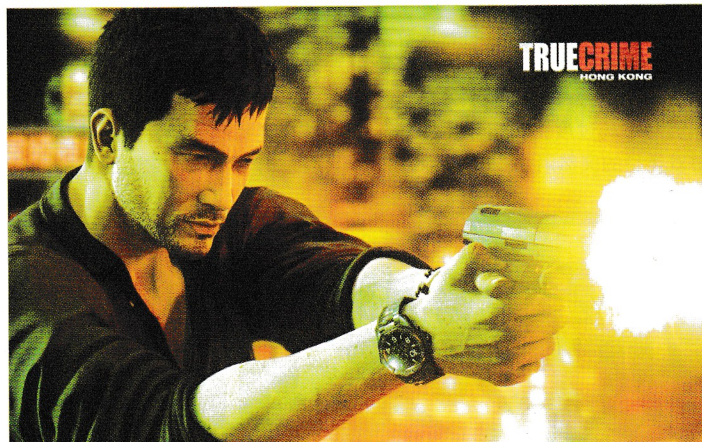
从 Kevin Butler，到《MW3》的泄密事件，证明了 Eric 的危机处理能力。更精明的一点是：在《MW3》的整个剧情流程泄密之后，Eric 在承认泄密内容准确性的同时，强调“并不是所有的泄密内容都准确”。这样就把所有玩家的胃口吊了起来。剧情泄密本来是所有泄密事件中最严重的，会导致开发者精心准备的惊喜荡然无存。但是 Eric 的这句话会让大家产生“究竟哪些内容不准确”的疑问，这样会让他们更有兴趣自己买张游戏寻找答案。







关于《真实犯罪 龙头》的取消



在 Eric 看来，在社交网络渗透生活每个角落的今天，没有什么秘密藏得住。在这样的环境中，更应该对消费者保持坦诚。所以在《MW3》泄密事件后的记者见面会中，他坦诚地回答了记者的许多问题。说到以香港为舞台的《真实犯罪 龙头》为何被取消，Eric 说：“这游戏已经被推迟了两次，预算提高了两次，它的规模已经膨胀到必须获得巨大的成功才能收回投资的地步。”

这款由 United Front Games 开发的沙箱式动作游戏在两年前高调公开，在 Spike 电视台收视率极高的电子游戏大奖节目中播放了首个预告片。当时人们相信这是 Activision 对抗《GTA》的又一个大投资大作。而 Eric 说：“《真实犯罪》原作获得通过的时代已经过去了，几年前，针对不同受众面的不同规模的游戏还有生存空间，而现在，没有达到顶尖质量的游戏难以存活。”

并不说是《真实犯罪 龙头》是一款垃圾游戏，只是以其所规划的制作规模，必须要达到顶级的质量标准才有可能成功。Eric 对该作的香港舞台以及武打片般的动作系统评价很高，但是要跟《GTA》和《荒野大救赎》那样的顶级大作抗衡显得实力不足。Activision 的很多游戏都是因为类似的原因而被取消，Bizarre Creations 被关闭也是同样的理由。

关于 Bizarre Creations 的关闭

既然没达到顶级水准的游戏很难存活，那么刚发售不久的《007 血石》又作何解释呢？这款由 Bizarre Creations 开发的动作游戏没能摆脱电影类游戏的低质量魔咒。对此 Eric 说：“邦德的游戏是另一种不同的投资概念，对于授权作品有不同的经济环境，因为它拥有现成的粉丝群，他们热爱007。”而《真实犯罪》则是挑战一种需要最顶级作品质量的游戏类型，又没有稳定的受众提供保障。Activision 还有很多授权游戏，比如《蜘蛛侠》、《X战警》、《变形金刚》等，这些游戏

的质量恐怕也很难有突破。

《007 血石》并不是 Activision 关闭 Bizarre 的原因。十几年来，



Bizarre Creations 以其“《世界街头赛车》系列”闻名，这也是 Activision 将其收购的原因，但是 Bizarre 被收购后开发的《Blur》却遭到惨败。此外，根据 Eric 的判断，赛车游戏类型正在萎缩，而且萎缩的相当厉害。他承认《Blur》是一笔很大的投资，开发和广告费用都很高，但是并未找到合适的消费人群。事实证明将《马里奥赛车》和《世界街头赛车》结合的结果不是同时吸引两个消费群体，而是两类玩家都不感冒。



关于各种“英雄”

在《COD》之前，“《吉他英雄》系列”是 Activision 最大的摇钱树。短短几年内，Activision 将音乐游戏部门的规模扩充数倍，并衍生出其他以“英雄”为名的音乐游戏系列。然而与市场过度饱和相伴的是整个游戏类型的突然消亡。Activision 将今年的所有“英雄”类游戏取消，从 2009 年巅峰时一下推出 9 款“英雄”，到 2011 年减少到零，表现出要将音乐类游戏业务整个砍掉的决心。不过 Eric 表示，目前“英雄”品牌只是暂时休整，这仍然是一个具有潜力的品牌，它的回归只是时间问题。

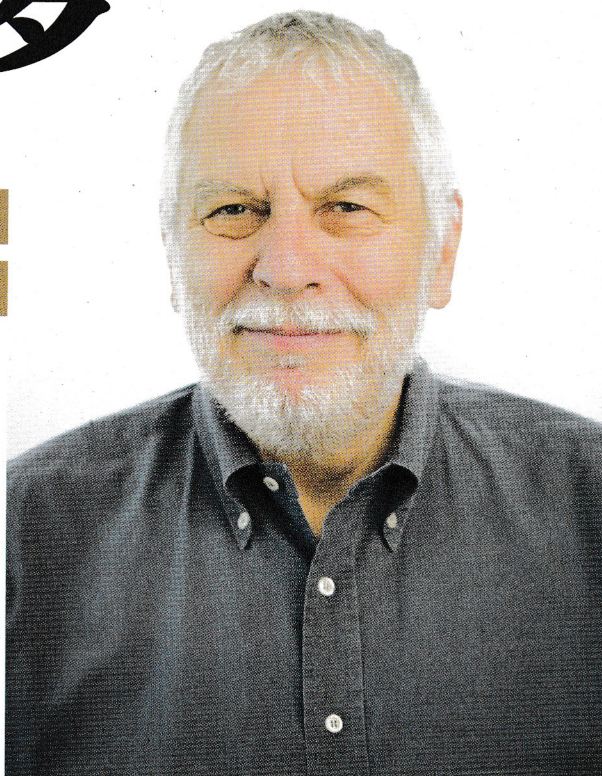
未来 Activision 的战略是“花更多的钱做更少的游戏”，也就是说，游戏的研发成本仍然会提高，但是制作的游戏数量反而会减少。这意味着每一款游戏的投资都会加大，这就是在大作时代必须实行的大作战略。他说要像苹果一样，勇于对很多很酷的机会说不，这样才能专注于更好的机会，实现更大的成功。虽然目前 Activision 还没有走出续作怪圈，但他也在努力创新。E3 期间公布的“COD Elite”被 Eric 称为“我们公司有史以来最大的赌注，最大的创新投资”。对于今后的其他游戏，Eric 说：“我们只想做能做得比别人好的游戏。”

游戏业之父的机器人之梦

Nolan Bushnell 创办了雅达利，雇佣了史蒂夫·乔布斯，创办了无数家公司，却栽在了机器人身上

有这么一群坚定的信徒，他们很多都是年过花甲的企业家，很多都留着大胡子，他们相信在未来几十年后，死亡也许不再是不可避免的事。也许这是因为他们读了太多的科幻小说，也许是人类面对死亡的自然反应。或者，也许是因为他们在过去几年经历了激烈的技术进化，毕竟，他们是个人电脑、基因工程、互联网等前沿技术领域的领导者，所以他们相信接下来解决死亡问题也是自然而然的事。

这种近乎宗教信仰的愿望，将希望放在高级机器人与人工智能技术上，他们将解决死亡问题的时刻称为“奇点”(The Singularity)。今年初上映的电影《奇点将至》(In The Singularity Is Near) 就是以此为话题，它根据同名小说改编，这部小说的作者 Ray Kurzweil 本人是一个发明家，也是个企业家。他相信大约到 2030 年，我们将可以把大脑与人工智能结合，实现永生。Kurzweil 与一群有同样信仰的倡议者正在共同研究这种新技术领域，其中包括谷歌联合创始人以及 NASA 的一些研究人员，也包括游戏产业的缔造者——Nolan Bushnell。



奇点主义

如今的 Nolan Bushnell 已是头发苍苍、胡子发白的老企业家，他对于奇点主义者们的梦想表示支持。他相信不到 20 年，机器人将成为我们生活中的重要组成部分。在他想像的未来世界，手机将植入我们的耳朵，我们将用暗藏在舌头下面的按钮控制 MP3 播放器，汽车会自动驾驶。Bushnell 说，这样有太多的好处，以至于他有些纳闷为什么现在还没实现。他说："这样交通事故率将降低为零，你可以在酩酊大醉时让汽车把你安全带回家，孩子们不用家长陪同就可以上学，油耗将大大降低……"

不过与那些虔诚的奇点信徒不同，Bushnell 对人类永生的未来深表怀疑。他担心法规会限制未来的发明家们，而风险投资者们会因为追逐短期回报而忽视那些具有长远影响意义的重要技术。他想让自己的 Prius 汽车实现自动驾驶，但他不知道在自己的有生之年能否看到。他说："这主要取决于政府的决心有多大，目前的技术发展速度不够快。"

Nolan Bushnell 说起话来中气十足，带着歪嘴的笑容，全身上下都散发着自信。他在 1972 年创办了雅达利，几年后以 2800 万美元卖给了时代华纳。是他给了史蒂夫・乔布斯第一份工作，没有这份工作积累的经验与金钱，乔布斯可能开不了苹果公司。雅达利不仅创造了游戏产业，也培育了硅谷的首批创业者们。离开雅达利后，Bushnell 接连创办了不下 20 家公司，包括著名的 Chuck E. Cheese 连锁店，在那里你可以吃披萨，也可以玩街机；他还开办了高科技餐饮连锁店，叫做 uWink，顾客可以用餐桌上的触摸屏点菜和玩游戏。4 年前派拉蒙曾宣布拍摄 Bushnell 的传记片，由莱奥纳多・迪卡普里奥饰演，玩家都期待该片成为游戏产业版的《飞行家》，可惜该片直到现在也没有后续消息。

Bushnell 的人生也经历了许多的失败。在他的办公室里有一个小机器人，叫做 Topo，这就是他职业生涯中一次大失败的纪念品。这是一个 3 英尺高的机器人，外形棱角分明，内部结构非常精巧，它蹲坐在两条腿一般的轮子上。在它周围还有很多玩具与纪念品，比如 Bushnell 在 1985 年打入市场的会说话的泰迪熊，还有历史上第一部获得成功的街机《Pong》的海报，以及几十年前他参加环太平洋游艇赛时，在夏威夷瓦胡岛附近海域驾船的照片。还有烙铁和伏特计，那是他花了无数个日夜修理电视机所用的工具。

但对 Bushnell 来说，最有意义的还是 Topo。这是一个从未成功运作起来的机器人。Bushnell 说："如果电脑死机了，不会造成任何损坏。但是如果这种东西出了故障，那将会是灾难。"Bushnell 在 Topo 的身上花了 2000 万美元，消耗了自己很大一部分的个人财富。因为这次投资失败，他卖掉了当时在加州 Woodside 的 600 万美元的豪宅，搬到了洛杉矶的一处普通宅子。更糟糕的是，因为 Bushnell 一直对钱不怎么在意，这次惨败使他陷入一场险象环生的诉讼战，并导致他错过了整个互联网热潮。简单地说，Topo 毁掉了 Bushnell。



▲充满科幻色彩的家庭机器人 Topo 毁掉了游戏业之父。



Bushnell 并未因此而一蹶不振。他一直保留着 Topo，让他记住商业世界里的艰难险阻。他说："做生意总有踩狗屎的时候，但与此同时，发明创造是圣洁而优雅的。"

硅谷新风尚

1943 年，Nolan Bushnell 出生在犹他州 Clearfield 市，这是盐湖城的一座小镇。他的母亲是一名教师，他的父亲经营着一家有 12 名员工的水泥承包公司。在 10 岁那年，他上了人生的第一堂商业课，他学会了如何为家里坏掉的电视机更换显像管。父母对宝贝儿子的这一技能感到惊讶，于是让他挨家挨户向邻居展示修电视的技巧。当时很多家庭一个月的薪水也不够买一台电视机，邻居们当然不敢让小毛孩捣腾自己的电视机。那时 Bushnell 就表现出自己的商业天赋：首先是有父亲为他担保，而且他只要 50 美分就帮助邻居拆开电视机，专业维修人员要收 5 美元。精明的 Bushnell 通过更换零部件赚钱，他说："我一小时就能赚 15 块钱。"

说起童年的事，Bushnell 显得非常兴奋。上中学的时候，他已经在盐湖城外的游乐场里经营游戏业务了。上大学后，他开始学习用学校里数百万美元的大型计算机编程。以此为契机，1970 年他来到了硅谷。他说："创办雅达利的想法是大学时想到的，当时玩着犹他大学的大型计算机，我在想如果能往这机器里塞硬币，也许可以把生意做起来……但是那部 400 万美元的电脑真是太贵了。"当他看到出现了只要几千美元一部的微型计算机的广告，他辞去了原来的工作，投身到这个难得的新商机。

当时除了少数有机会接触大型计算机的大学生和研究人员外，对外界来说，"视频游戏"是一个闻所未闻的新概念。Bushnell 在 MIT 流行的太空飞船模拟游戏《Spacewar》的基础之上开发了史上第一台街机——《Computer Space》。这部街机卖得不错，Bushnell 因而赚了 15 万美元，但他本以为可以赚三四倍的钱。接着他得出结论：要让从未接触游戏的人开始玩街机，首先必须把游戏做得更简单易懂。

Bushenell 用他赚到的钱创办了雅达利，公司的第一款游戏就是《Pong》。它简单到 3 岁小孩都能理解，那些在酒吧里喝得烂醉的酒鬼们也能立刻上手。《Pong》不仅在各种娱乐场所大受欢迎，而且也推出了家用机版，直接插电视就能玩。到 1976 年，雅达利销售额超过 4000 万美元。Bushenell 想让公司上市，用筹到的资金开发一部新型家用机。但他担心投资者们不知道什么是家用电子游戏机。所以他以 2800 万美元将公司卖给了华纳，自己净得 1400 万美元。在外打拼仅 4 年就以千万富翁的身分衣锦还乡，这是让他的父母骄傲的成绩。但是在后来的很多年，Bushnell 一直为此决定而懊恼。如果当时他选择将公司上市，他会更加富有。不管怎样，Nolan Bushnell 这个名字成为当时硅谷的创业神话，到硅谷淘金的高科技人才们将他视为英雄。

在 1976 年，美国商界还没有那么多一夜暴富的年轻创业者。EA 创始人 Trip Hawkings 说："当时的普遍想法是，一家高速发展的公司，年增长率不应超过 20%。"当他在斯坦福大学上 MBA 课程时，教授将 Nolan Bushnell 的成功作为案例分析。看到 Bushnell 的成功案例后，他意识到自己的创业梦想是可以实现的。他说："Nolan 那么年轻就拥有了缔造大型上市公司的机会，他是我的指引者，证明在短时间内创造大量价值是有可能实现的。"

在硅谷，像 Trip Hawkins 那样因 Bushnell



▲ Nolan Bushnell 拿着烟斗的标志性形象。



▲一般认为《Pong》标志着游戏产业的崛起。

的成功而斗志昂扬的年轻人很多，他们看不到的是他在迅速成功中的高处不胜寒。Bushnell 回忆说："我感到极为孤单。所有人都对我说'你应该找一个更有经验的人取代自己'。"他接连聘请了三个总裁，三个都是走马上任后不久就被辞退。于是他对自己说："我可能是把事情搞砸了，但是再糟糕也比不上这些家伙。"

1975 年，《时代》杂志发表了一篇题为《热辣新富豪》的报道，描述 Bushnell 的暴发户行径——他有一艘名为"Pong"的游艇，有奔驰顶级轿车，有占地 15 英亩的房产，还有在滑雪胜地的度假别墅……以及独特的性喜好。一时间，Bushnell 叼着大烟斗、穿着亮色运动衫的典型形象频频出现在各种报刊杂志，他创造了美国商界的新潮流。这种硅谷式叛逆商业领袖的形象直到今天仍在继续，从 1996 年光着脚丫出现在《时代》杂志封面的网景创始人 Marc Andreessen，到 2005 年在自己的名片上印着"I'm CEO…Bitch."的 Facebook 创始人 Mark Zuckerberg，高科技致富的新生代企业家们为古板的商界带来了反传统的文化形态。当时正在和史蒂夫·乔布斯合伙开公司的沃兹尼亚克说："Nolan 触动了很多人的神经，大家都梦想着将技术能力与娱乐结合起来，他启迪了许许多多的后来者。"



▶雅达利游戏机开创了现代家用机游戏业。

盛极而衰

对于媒体报道的各种荒唐事迹，Bushnell 本人从未承认。他一遍又一遍告诉人们的观点是——商业就是游戏，他所做的一切几乎都是游戏，包括他的人生。他平常喜欢下棋，随时随地用他的 iPhone 与朋友、员工、孩子和棋友们对弈。他几乎每隔 15 分钟就要掏出手机，盯着屏幕，拨弄几下，咕哝几句，然后继续干别的事。他说："过去我的棋艺非常了得，现在烂得不得了。"他经常输给 26 岁的儿子 Gavin，他就在洛杉矶郊区 Woodland Hills 的 uWink 餐馆当助理经理。

虽然热爱游戏，Bushnell 并非核心玩家，至少不热爱如今的所谓核心向游戏。Bushnell 认为在他创造游戏产业的几十年后，游戏从一种约会时在游乐场所里消遣的街机，变成了穿着内裤蹲在床前消遣寂寞的玩物。Bushnell 最憎恨的游戏莫过于《GTA》，他认为正是这类游戏把游戏业带到了歪路上。《模拟人生》之父 Will Wright 说："Nolan 崇尚社交性，而不是那种宅类游戏，我相信他是怀着创造社交体验的心理开发了《Pong》。"

对游戏社交性的追求也反映在他开办的 Chuck E. Cheese's 餐馆上。Bushnell 经常向酒吧、保龄球馆、台球室等场所推销街机，在此过程中，他认为需要为街机玩家创造更干净、更安全、更有趣的场所。餐馆式街机厅 Chuck E. Cheese's 就是这样的场所，当时 Bushnell 认为他正在创造新的迪士尼。这家连锁餐馆起源于 1977 年雅达利于圣何塞开办的一家披萨店，其标志是名为"Chuck E. Cheese"的大老鼠，每家分店都有打扮成该吉祥物的表演者载歌载舞取悦食客。家长们可以放心地把孩子寄放在那里，自己去逛街。华纳的高层管理者对 Chuck E. Cheese's 进行考察之后要求 Bushnell 关店，认为这是他们见过的史上最蠢创意。最后华纳将 Chuck E. Cheese's 转让给 Bushnell 私人经营，转让费仅 50 万美元。



▲ Nolan Bushnell 热爱围棋，当年雅达利的公司名也是源自于此。



▲ Nolan Bushnell 和他的 Chuck E. Cheese 吉祥物。

从 1979 年到 1984 年，Chuck E. Cheese's 呈爆炸式成长，在美国数百个地区开设了分店。1983 年，Bushnell 准备与雅达利对决：他开设了一个游戏部门，名为 Sente，他自称要再次成为游戏之王。他还开办了一家"催化剂技术"公司。接着他买了一艘更大的游艇，在 1983 年的环太平洋游艇大赛中获得第四名。然后他乘坐私人飞机直飞 Woodside 老家，还在巴黎飞了一趟。

然而这一切对于 Bushnell 来说都已成过去，这位年近古稀的游戏业传奇人物如今在洛杉矶附近小城的狭小办公室里办公，当你走进他简陋的办公环境，会为他曾经的辉煌而唏嘘感叹。多年来他的 Chuck E. Cheese's 连锁餐馆一直惨淡经营，办公环境太寒酸也许是他近年来很少接受记者访问的原因之一。他的 uWink 餐馆在一座暗褐色的楼里，旁边是一些杂货店和快餐店。他的餐馆没有接待员，也没有大堂，只有一个杂乱地堆放一些电脑设备的工作台。目前 Bushnell 的餐馆只剩三家，他一般是在这三家餐馆里接待来宾，通常也不收拾。他说："看起来确实很底层，但是管他呢，它很便宜啊，而且我的自信心也不需要靠这个。我不认为换到甲级写字楼里能多卖几块汉堡。"

实际上，Bushnell 对当前相对贫穷的状态似乎相当满意，他对全家人一起努力经营餐馆的家庭经营状态非常骄傲——他的 4 个孩子和他的妻子都在 uWink 工作。他说："我告诉孩子们要工作，对待他们很苛刻，给他们的钱也不多，因为这样对他们更好。"至于那些逝去的财富，他似乎并不怀念。如果他要赚钱，多年来他有的是机会，他可以当风险投资者，可以写书，或者在哪个大公司里当个顾问。但一直以来，他却把自己的钱花在各种异想天开的新公司身上。他开办的每一家公司都充满创新精神，有着自由发想的精神，有时候简直几近疯狂。

他曾开办了 Etak 公司，开发出汽车工业史

上最早的导航系统，是现代 GPS 导航系统的先驱。1989 年，他将这家公司以 5000 万美元卖给传媒大亨鲁伯特·默多克。他还开办了 Axlon 公司，开发了一种会说话的布娃娃，叫“A.G. Bear”，1985 年他以 1500 万美元卖掉该公司。还有一家充满想像力的 Tech Force 公司，生产一种通过某电视节目产生的声波进行控制的玩具机器人。他最疯狂的想法充满了科幻浪漫主义色彩——他试图将机器人带到千家万户。

1982 年 Bushnell 创办了 Androbot 公司，广告的宣传口号是“只需几千美元就带给你一个机器人伴侣”。他设想的机器人会跟你聊天，会陪你的孩子玩躲迷藏，会为你看家、防范夜贼，还能帮你干一些家务，比如帮你从冰箱里拿一瓶啤酒过来。他把自己积累的钱都投到了这家公司身上，并且在 1983 年的拉斯维加斯消费电子展上公布了他的产品雏形，他还告诉全世界准备让他的公司上市。



▲原计划推出系列化产品的 Topo 机器人。

6 个月后，在 ATARI SHOCK 的影响下，高科技类股票集体跳水，Bushnell 的金主美林证券公司取消了对 Androbot 的注资。这导致 Bushnell 有 500 万美元债务无法偿还，他不得不用自己的 Chuck E. Cheese's 股份抵债。同时由于这家街机餐馆的连年快速扩张，因此一直处于亏损境地，Bushnell 最后无奈地发现他已经无法再筹到更多的资金。那一年秋天，Bushnell 辞去了 CEO 职位，同一年，Chuck E. Cheese's 濒临破产，Bushnell 的股票几乎变得一文不名。后来 Chuck E. Cheese's 成功化险为夷，如今该连锁餐馆市值 8 亿美元。但这已经与 Bushnell 无关。他卖掉 Chuck E. Cheese's 的股份之后还要继续借款才能将 Androbot 继续支撑下去。到 1985 年，Bushnell 再也撑不下去了，此时他已经欠美林 2300 万美元，后来 10 年他都在偿还这笔巨债。



▲《生活》杂志刊登了 Nolan Bushnell 在他的街机披萨店里的留影。

从 Etak 和 Axlon 赚到的钱帮他还清了债务，但 Autorobot 的历史遗留问题仍然阴魂不散。1995 年，美林起诉 Bushnell，要求其偿还另外一笔 50 万美元的款项，而当时他正筹备开办一家新公司，经营未来风格的街机厅 E2000。Bushnell 进行了反诉讼，指责美林是 Androbot 破产的罪魁祸首之一，但是判决结果还没下来，投资者因为 Bushnell 官司缠身而决定撤资。Bushnell 说：“我完全错过了互联网热潮，要是没有这些事情缠身，我至少会开好几家网络公司。”不过让他欣慰的是，互联网热潮的机会刚过去不久，紧接而来的是让硅谷饿殍遍野的泡沫破灭期。

1998 年，顽强的 Bushnell 决定放弃。他卖掉了自己的豪宅，用这笔钱与美林和解。他的妻子 Nancy 说：“我们总要做个了断，虽然我们可以继续抗争，但生命如此短暂。”

不灭的梦想

即使在机器人身上输掉了自己的全部身家，Bushnell 依然无法抑制自己对机器人的热情。他说：“我相信 20 年后，到处都是机器人在做各种事情。我认为本来 10 年前就应该发展到那样的地步。”他希望能坐在沙发上，看着电视，不需要劳烦妻儿，直接命令机器人帮他冲一杯清香四溢的茶。他相信机器人会在根本上提升人类社会的生活水平，让工人效率更高，低端劳动力被完全取缔。“

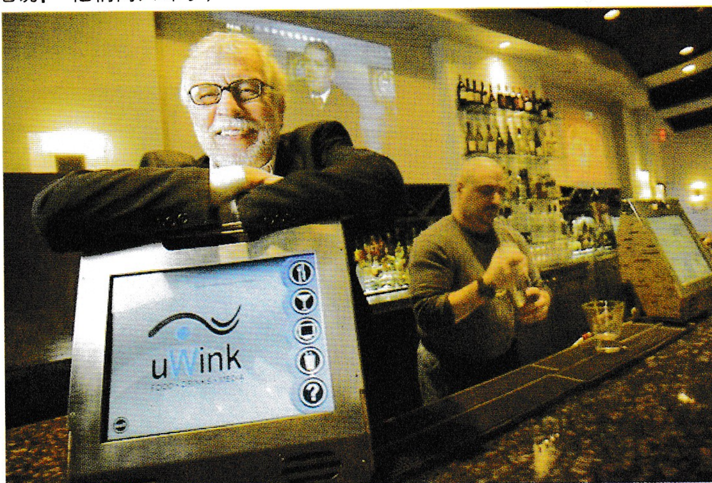
在 Bushnell 看来，机器人还代表了企业家的终极挑战。他经常说：“世界一短视就愚蠢，一有远见就聪明。”他认为企业家就应该是引导者，将世界从愚蠢拉到聪明。不管他是否要发明一种新餐馆，还是要将机器人融入人类社会，他的第一步总是闭上自己的眼睛，想像未来世界。他说：“我想看到未来的样子，然后思考我们还缺了什么。”当他发现实现未来梦想的可能，他就会开公司。

当然，Bushnell 脑袋中的未来往往都是错的。现在他开的 uWink 已经是第三代餐馆。2008 年金融危机后，Bushnell 损失了 600 万美元，他们公司的所有游戏机订单都被取消了，他几乎无法支付薪水。那一年末，他的公司再度面临破产的危险，股价几乎跌到零，三家餐馆也开始亏损。直到现在 uWink 的生意也不怎么好，食客寥寥无几。尽管如此，他总是一副充满干劲、元气十足的模样。当他穿着蓝色牛仔裤，叼着烟斗，出现在人们面前，他那快乐的表情仿佛恶劣的经济处境与自己完全无关。

说到一家名为 Gamewager 的新公司时，Bushnell 更来劲儿了。来自德州的两个年轻人开发了一套系统，可以让玩家远程比赛争夺奖赏。他们不知道从哪里搞来 Bushnell 的电话，问他要不要投资。Bushnell 认为值得一试，因为这很符合他所喜欢的社交型游戏体验，于是为他们提供了一小笔启动资金。他说：“他们高兴坏了，他们充满了希望与乐观精神，他们很高兴睡在我儿子的沙发上。”

那么对于他最热爱，却也是伤他最深的机器人事业，他还有什么打算吗? Bushnell 说：“我爱它们，但 Nancy 坚决不允许我再碰它们。”事实上，因为机器人把 Bushnell 一家害得几乎倾家荡产，Nancy 对于机器人这种东西可谓深恶痛绝。当有记者采访 Bushnell 时，她会要求避谈机器人等话题。只有在 Nancy 不在场时，Bushnell 才会虔诚地说：“我只想未来来得更快一些。我无法想像没有机器人的未来。”然后他引用了计算机科学家先驱 Alan Kay 的话，他说：“预测未来的最好方法就是发明未来。”

Bushnell 继续说道：“其实我认为技术已经有了，如果我能……”他放低了嗓音，伸长脖子看了一眼走廊，确认 Nancy 还没有回来，于是接着说：“Nancy 不在这里我才说的——其实我很想再试一次。我对这技术太熟悉了，从某些方面来说，我已经证明了市场的存在。”



▲如今 Bushnell 的身家只剩下 3 家 uWink 餐馆。

「下一个好莱坞?」

文 Drow、Delphi 美编 AliceSASA


■被称为美国树城的奥斯汀。

"最重要的是,如何帮助奥斯汀更上一层楼——成为游戏业的好莱坞。"Amaze Entertainment的设计主管Rodney Gibbs刻意抬高了声调,然后环视会场一周,这间中等规模的会议室,坐满了来自美国德州奥斯汀市游戏产业的资深成员。经常在媒体和玩家面前摆出一幅亲善面孔的他们,此时此刻却眉头紧锁,表情严肃。在他们手中拿着的会议材料上,有一张碧海蓝天,细浪白沙的照片,那是加州洛杉矶著名的圣莫尼卡海滩,照片下方则有一行醒目的文字:对手,洛杉矶!通常,游戏产业的竞争和成员集中在产品与制作团队上,对那些觊觎"美国游戏之都"这顶耀眼王冠的城市而言,洛杉矶无疑是一个必须超越的目标,竞争的主体,不再是几家公司或者一些同类型的游戏,而是上升到了两座城市之间。如今,奥斯汀的游戏从业者们已经率先发出了争胜的口号,至于现阶段的战果,Rodney Gibbs的回答是:"我们做了不少工作,但还远远不够,稍有松懈,就会被甩得更远。"

接下来发言的Aspyr Media发行副总裁Ted Staloch直言不讳地表示:"主要的游戏发行商都在洛杉矶,比如Activision,EALA等等,因为那里拥有更舒适、现代化的工作环境和硬件条件。在这方面,我们的状况也不差,但从商业角度讲,洛杉矶良好的信贷和金融服务,以及对游戏公司的税收优惠,是奥斯汀根本无法企及的。"Aspyr Media是一家土生土长的奥斯汀游戏发行商,近年来,他们占据了Mac游戏市场近六成的份额,先后推出了《COD4》、《文明4》、《星球大战:原力释放》、《命令与征服3》等游戏大作的Mac版本。不过,这家主要从事外包业务的公司,大部分客户都来自洛杉矶,包括派拉蒙影业、华纳兄弟、EA、Activision等。尽管美国的不少城市都向新兴游戏公司敞开怀抱,但经过多年的发展,游戏产业的资源和重心日益向加州倾斜,一超多强的格局已然形成。

Wii独占游戏《史诗米奇》的缔造者、著名游戏制作人Warren Spector补充道:"没错,洛杉矶,还有旧金山的湾区,几乎是惟一可以让游戏创业者获得较充沛资金的城市,我们总说,要吸引发行商带着资金和项目来到奥斯汀,可结果呢?"尽管奥斯汀的游戏制作者们野心勃勃,但这座城市并未出台任何吸引大型游戏发行商投资的强有力措施,在税收方面,游戏公司甚至不能享有软件企业的某些优惠,经过本地发行商两年多的呼吁,奥斯汀市政府今年才取消了这项不公平的待遇。BioWare奥斯汀分部主管Gordon Walton坦言,要正视洛杉矶多年来在游戏业积累的声望,"为什么大家都愿意去好莱坞?因为人们相信那里才是电影的魔力之源,奥斯汀确实出品了很多不错的游戏,但是真正伟大的作品,在这里屈指可数。在没有更多能够引领游戏业潮流的作品出现前,奥斯汀同洛杉矶竞争的胜算并不大。"


▲奥斯汀游戏开发者会议主办人员的合影Gordon Walton(左二),Warren Spector(中间),Rodney Gibbs(右三),Ted Staloch(右二)和Rick Triplett(右一)。

Graves Dougherty Hearon and Moody律师事务所的高级合伙人Rick Triplett,是奥斯汀地区很多游戏公司的法律顾问,他认为在建立让外来创新人才能够安居乐业的环境的同时,奥斯汀游戏协会必须加强同市议会的联系,让从政者能够了解本地游戏业蕴含的巨大价值,出台真正有利于游戏公司发展的法案。他表示,在未来三年,奥斯汀将可以提供超过3000个新增的游戏开发工作岗位,所创造的产值将同比增长20%。在教育方面,奥斯汀地区的高等院校很少开设四年期,针对游戏开发者的研究生课程,相比丰厚的工程师资源,奥斯汀本地缺少知名的美术院校,从事数字艺术工作的游戏人才缺口较大。幸运的是,在吸引人才方面,奥斯汀有些得天独厚的优势,走在了不少美国城市的前列,唯独有一项出人意料的制约性因素,将一些本来考虑到奥斯汀工作的开发者拒之门外。

Ted Staloch抱怨说:"人们说世界是平的,但忽略了它的分布其实并不均匀。当我试图说服一名大公司的优秀员工跳槽时,他告诉我,很满意我提供的一切,只是他实在难以习惯每次往返奥斯汀都要转机。我无言以对,很难想像我们的本地航空公司,是生活在一个充满全球化竞争的世界。"缺少直航,无疑是困扰奥斯汀本地游戏公司的一大难题,Warren Spector认为这实在有些令人难以理解,"每一次,总是我飞过去同对方见面,客户并不愿意过来,我们战胜了游戏开发过程中的种种挑战,最后却被航班问题打败了。"尽管对现存的诸多问题难以满意,但是与会者依然热爱这座城市,在爱之深、责之切的背后,是他们让奥斯汀加冕"美国游戏之都"的雄心壮志,Warren Spector的总结发言,代表了所有在场者的心声:"无论如何,我从没有打算离开这里。"



■针对奥斯汀游戏业的发展方向,大家各抒己见。

硅丘传奇

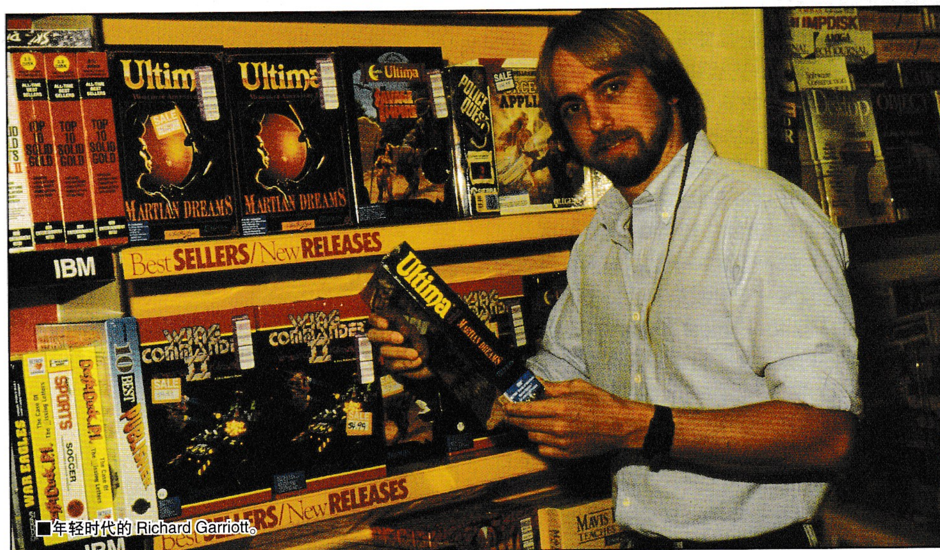
奥斯汀（Austin）是美国德克萨斯州的首府，市区面积767.28平方公里，人口约81万，是德州第4大，全美第15大城市。在气候上同洛杉矶有很多相似之处，这里气温舒适，阳光充足，全年日照时间超过300天，降雨量在700毫米左右，很少下雪。市区有一座中型机场，客机日起落架次在230次左右。相比起来，奥斯汀的公路交通更加发达，这里是州际公路的主要路段。美国很多高科技企业将总部或研发基地建在奥斯汀及周边地区，比如戴尔、惠普、摩托罗拉、三星、苹果、IBM公司等，戴尔公司的创始人迈克·戴尔在德州大学奥斯汀分校毕业后，开始从事组装电脑的直销，逐渐发展成全球顶尖的电脑生产商，至今公司的总部依然坐落在奥斯汀市。由于城市靠近德州的丘陵地区，所以美国人形象地称呼这里为“硅丘”（Silicon Hill），与美国西部的硅谷可谓遥相呼应。

奥斯汀的游戏业同样起步很早，最具代表性的人物莫过于“不列颠王”Richard Garriott。他1961年7月4日（美国独立日）在英国剑桥出生，两年后举家迁往美国，在奥斯汀安家落户。16岁时，他对电子游戏产生了浓厚的兴趣，并希望自己成为一名游戏设计师，Richard Garriott的首款作品，是角色扮演游戏《Akalabeth》，虽然只是小试牛刀，但它的诞生为日后美式RPG经典大作“《创世纪》系列”打下了坚实基础。1992年9月，他亲手创建的Origin工作室被EA收购，随着《网络创世纪》的横空出世，一举奠定了Richard Garriott“网络游戏之父”的业界美名。风靡全球的《网络创世纪》在奥斯汀当地也十分流行，德州大学很多学生都是它的拥趸，并建立了不少玩家俱乐部。在这款经久不衰游戏的熏陶下，奥斯汀逐渐成为美国网络游戏产业的心脏地带。

在奥斯汀建成前，北美的印第安人已经在这片土地繁衍生息，随着西班牙殖民者的到来，这里逐渐形成了村庄，并被命名为“滑铁卢”，这是史料记载中，奥斯汀的第一个名字。有趣的是，当年德州大学选在奥斯汀市议会一侧作为校址，遭到了不少本地市民的反对，他们的理由是，担心学生会受到政治家的影响，而引发道德危机。如今，这里已经成为美国经济发展最快的地区之一，集科技、金融和教育为一身的多元化城市。德州大学共有五万余名学生，其中有不少从事软件开发方面的学习，为本地游戏企业输送了大批年轻人才。EA、Activision、暴雪、NCsoft等业界大厂纷纷在这里建立分部或办事处，经游戏开发者大会组委会授权，2009年奥斯汀游戏开发者大会成功举办，今年十月，新一届在线游戏开发者大会也将隆重召开。


■德州大学标志性的钟楼。

高科技产业的崛起，并没有让奥斯汀失去原有的城市韵味，它的整体市政规划，并不像美国其他大城市那样紧凑密集，相反，绿色植被覆盖率一直稳居美国城市前列，已经连续十二年被评选为美国树城（Tree City USA)。《福布斯》杂志根据奥斯汀单身人口的比例、文化、娱乐氛围、消费水平、就业情况等综合性因素，推选其为美国最适合单身人士居住的城市。在很多知名媒体有关最适宜生活、最健康城市、最佳商业城市等等内容的评选中，奥斯汀也总是名列前茅。值得一提的是，很多人将奥斯汀称为“最佳搬迁目的地”，近两年来，有不少距离千里之外的游戏公司搬家到奥斯汀，看中的就是这里得天独厚的舒适生活环境，堪称夜生活乐园的第六街，绿树成荫的麦金莱瀑布州立公园，更重要的是，奥斯汀的生活成本要远远低于洛杉矶。



■年轻时代的Richard Garriott。

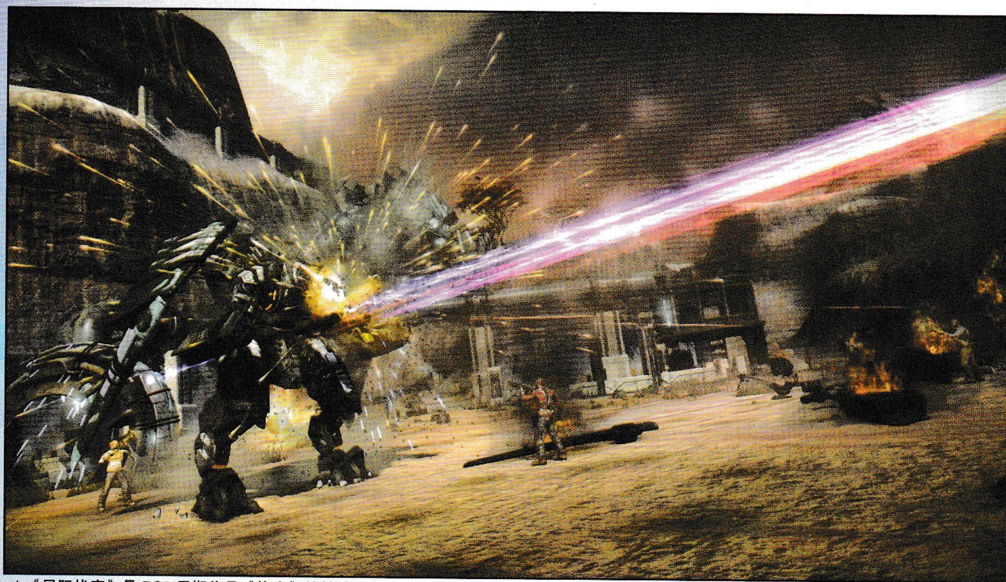

▲奥斯汀，现代化的都市。

星际战鹰

Gamasutra网站曾在游戏从业者中展开调查，63%的被采访者表示曾经或正在受到搬家问题的困扰，尽管有29%的人强调不会因为工作变动而选择搬家，但更多的人还是在犹豫茫然间难以作出决定，毕竟，搬家绝非告别旧邻或买座新房子那么简单。根据《财富》杂志2006年的统计报告，北美地区IT产业的人员流动率在热门行业中居高不下，一般具有10年工龄的从业者更换工作比率接近2.6次，而游戏产业的情况则要低于这一数字，那么为什么因跳槽或离职引发的搬家矛盾在游戏产业中表现得更为激烈呢？相比IT业，游戏产业的发展格局大多集中在一国的几个主要城市，在一些城市中也只是零星分布。此外，竞争日趋激烈的市场环境和新的一波整合浪潮，导致不少中小型游戏公司破产或被大公司收购，就业者的职场选择因此变得狭窄。选择新的工作，在很多时候意味着要前往新的城市，甚至是远赴海外。

游戏产业的这一现象，在很大程度上受到了全球化的影响。当游戏从业者面对一个在其他城市或国家工作的机会时，他们的喜好、立场、顾虑各异，结论自然也不尽相同，无论如何这都是一个严肃的自我选择，同时，他们的经历给了后来人重新看待职业生涯的视角：工作与家庭间的取舍，不是人往高处走的简单加减法游戏，而是关系到你能在多大程度上承受生活各方面变化所带来的压力。在盐湖城工作了10年之久的LightBox Interactive的全体员工，毅然决然地作出了搬家到奥斯汀的决定，要知道，他们没有一个人出生自奥斯汀，甚至不少人已经在盐湖城娶妻生子，他们的选择证明了奥斯汀对创业型游戏公司巨大的吸引力，而且他们相信，无论是对生活，还是工作而言，这都是一个十分明智的决定。





▲《星际战鹰》是PS3早期作品《战鹰》的精神续作。

LightBox Interactive的前身，是2002年被索尼收购的Incognito Entertainment，他们凭借《烈火战车》系列在游戏业站稳了脚跟，在PS3时代又推出颇受好评的多人网络射击游戏《战鹰》。此后，公司的创始人Scott Campbell联手David Jaffe创建了吃睡玩制作室，Incognito Entertainment的艺术主管Dylan Jobe则率领一批核心员工创办了LightBox Interactive，虽然制作室保持独立，但同索尼签署了多款独占游戏开发协议。在为《战鹰》推出了一款资料片后，他们宣布了《星际战鹰》(Starhawk)的开发计划。2009年秋天，Dylan Jobe公开表示公司将从宁静而民风保守的盐湖城，整体迁往夜生活缤纷多彩的奥斯汀，在整个搬家过程中，没有一名员工选择离职，大家都愉快地接受了这个决定，"我们真的非常幸运，大家已经在一起工作了10年之久，我们是一个具有相当强向心力的团队。"Dylan Jobe骄傲地宣称。

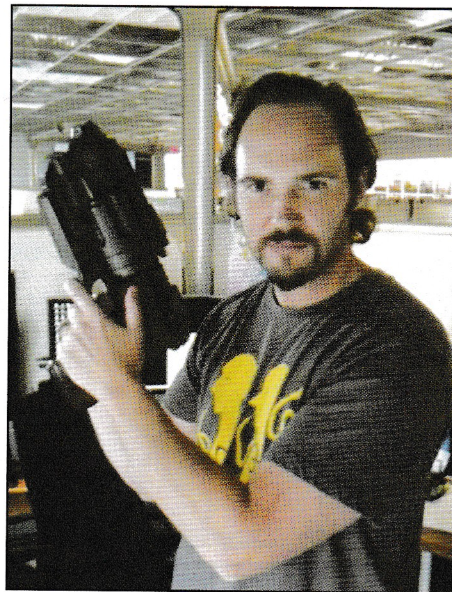
LightBox Interactive成立之初，Dylan Jobe就开始筹划公司的新办公室，标准并不复杂，足够舒适，能够在精神上给人以归属感。他由衷地表示："盐湖城不是我们期待的地方，尽管在这里工作了多年，但我们希望这个城市拥有更多的夜生活，酒吧、俱乐部、音乐和体育。在盐湖城，当我们工作到凌晨两点多时，几乎没有太多可以放松的去处。而奥斯汀，则是我们梦想城市名单中最靠前的一个，不仅是因为丰富多彩的夜生活，而且还有这里的开发者社区，拥有不少顶尖制作室，在德州大学还可以招募到各种优秀人才。"事实上，洛杉矶也曾是一个选项，但考虑到高昂的运营成本，以及游戏制作组扎堆进驻的状况，Dylan Jobe最终选择了前者。

相比Dylan Jobe的回答，LightBox Interactive的设计主管Josh Sutphin难掩内心的激动，言语间多少有些放纵，"这太美妙了，我爱奥斯汀，它是我做过的最棒的决定，这里的酒吧棒极了，还有美味的啤酒，里面竟然含有酒精……很抱歉，或许我不该这样诋毁盐湖城。"由于犹他州的盐湖城居民，75%都是摩门教的信徒，所以这里的很多酒吧都拒绝酒精和烟草。尽管盐湖城是全美离婚率和犯罪率最低的大城市之一，但是对LightBox Interactive的员工而言，显得过于安静而无趣了。正因为如此，即便当时公司已经开始紧张制作《星际战鹰》，他们还是马不停蹄地开始了浩浩荡荡的搬家。制作团队分成两个小组，其中一个先行开赴奥斯汀，继续《星际战鹰》的开发工作，另一个小组暂时留在盐湖城处理善后事宜。他们雇用了一辆大型集装箱卡车，在路上整整开了三十多个小时，终于到达了奥斯汀。

他们特意选择了周末的时间，卡车一到，大家就争先恐后地开始布置办公室。次日周一，LightBox Interactive正式开工上班。离开盐湖城时，制作团队只有13人，几个月后，这个数字就扩大到了45人。Dylan Jobe赞叹说："奥斯汀的人才储备太丰富了，这里拥有很多无形的优势，奥斯汀人的观点很开放，有创新的激情。当你聘用一个人为你工作时，他们勤奋，有创造力，努力打造更好的作品，这种状态多半来自他们的生活，奥斯汀就是一个可以给我的员工们不断充电的城市。"LightBox Interactive的办公室位于奥斯汀市中心的第七街，离这里遍布酒吧的第六街只相距数百米。在Dylan Jobe看来，奥斯汀的游戏开发氛围更加脚踏实地，游戏制作人很少高谈阔论，而是埋头苦干，专注于具体的开发工作。

LightBox Interactive全力打造的《星际战鹰》，虽然在基础层面上同《战鹰》有很多相似之处，但是具体的游戏内容差别却很大。首先，它拥有一个令人上瘾的单人模式，当初战鹰也曾制作过单人战役内容，却因为质量原因最终被取消了。Dylan Jobe强调，制作团队希望单人游戏可以成为多人模式某种目标的延伸，而不是两套互不相干的内容。游戏最特别的环节就是所谓的"建造和战斗"系统，玩家可以实时在战场上布置建筑物或新的车辆，这一新颖的设定明显提高了游戏的制作门槛。最大的挑战在于，要在游戏中平衡三种战斗类型，32名玩家展开激烈厮杀，有些玩家选择步行，有些则驾驶车辆或战机，为此，LightBox Interactive的团队成员，主动透过社交网络听取玩家的意见和呼声，开放的心态可见一斑。

游戏背景设定在未来，一个叫做边境(Frontier)的遥远殖民地，在这个星球上存在两个相互对抗的势力，争夺的焦点就是被称为"Rift"的矿脉资源。这种稀有的矿物可以让人类身体发生变异，很多矿工由于长期暴露在矿脉中，最终变异为狂暴的怪物。游戏主人公Emmett Graves和他的工程师朋友Sydney Cutter共同经营着一家农场。某一天，突然受到变异人的袭击，自己的身体也不幸被感染，在获得强大能力的同时，Sydney Cutter在他的脊柱中植入了Rift调节器，以阻止变异的扩散。Emmett Graves从此成为了一名雇佣猎手，穿梭于星系间，消灭那些企图霸占Rift矿藏的黑恶势力。《星际战鹰》预计将在2012年推出，无疑是奥斯汀游戏圈正在努力打造的新一波大作潮的急先锋。



▲ LightBox Interactive的设计主管Josh Sutphin。

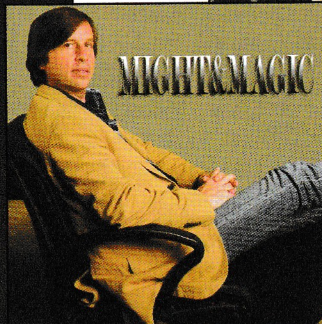


□Dylan Jobe

网游之都



▲ Richard Garriott 是首位到达太空的游戏设计师。



▲黯然离开 NCSoft 的 Jon Van Caneghem。


▲ NCsoft 奥斯汀分部办公楼。


▲ Richard Garriott 宣传《Tabula Rasa》。

尽管奥斯汀离“游戏好莱坞”还有一段不近的距离，但至少它已经是美国游戏业当之无愧的“网游之都”，不仅是因为暴雪、NCsoft、SOE 都在这里设有分部或数据中心，更重要的是，这座城市亲眼见证了美国网络游戏发展的兴衰嬗变。为了吸引暴雪投资奥斯汀，游戏协会和奥斯汀游戏开发者大会可谓煞费苦心，不仅邀请暴雪公司副总裁 Rob Pardo 在开发者会议上作了主题基调演讲，而且反复进行了多轮游说。暴雪公司最终将公司的数据和网络监控中心设在了奥斯汀，支持《魔兽世界》、《星际争霸》在美国的全部网络服务。2009 年，暴雪宣布将用户服务中心转移到奥斯汀，公司发言人表示：“奥斯汀拥有充满活力的游戏社区，良好的技术产业背景，这里将成为我们在美国呼叫中心的关键节点，为所有美国玩家提供优质的服务。”目前有传闻说，暴雪正在评估在奥斯汀建立一家分部的可行性。

暴雪在网络游戏市场的主要竞争对手——来自韩国的 NCsoft，更早的看到了奥斯汀的商业价值。1997 年，这家韩国网络游戏巨擘正式建立，创办者是在读博士金泽辰，次年，他就通过一部大型多人网络游戏《天堂》而声名鹊起，很快跻身为亚洲网游市场的主要一员。意欲乘胜追击的金泽辰决定加速公司的国际化进程，而实现该战略的最佳城市被选定为：奥斯汀。与此同时，由于 EA 执意让尚未真正制作完成的《创世纪 9：升腾》提前发售，仓促上市的游戏包含大量严重的 Bug，直接宣判了该系列的死刑，Richard Garriott 愤然离职。此时恰逢 NCSoft 正式进军北美市场，对在网络游戏领域一呼百应的 Richard Garriott，他们自然趋之若骛，向他许诺了丰厚的期权回报以及完全自由的开发权限。渴望重新证明自己的 Richard Garriott 与 NCSoft 一拍即合，随即出任 NCSoft 奥斯汀分部的开发主管。

《Tabula Rasa》是 Richard Garriott 全力打造的网游大作，在拉丁语中的含义是“起源于空白”，暗喻“人类的新生”，其实，这个名称与游戏的故事背景联系并不紧密，相反，却像是对制作人本人职业生涯走向的一次预言。《Tabula Rasa》并不是一款传统的 RPG 网络游戏，而是以动作射击元素作为主轴，游戏在各方面的大幅革新值得称道，但是不成熟的系统以及恼人的 Bug，最终导致《Tabula Rasa》在激烈的市场竞争中败下阵来。这部作品开发历时六年之久，耗费了 NCSoft 近 1000 亿韩元的投资，而回报仅有区区 60 亿韩元，成为该公司历史上最失败的一款网络游戏。2009 年 2 月《Tabula Rasa》全面停服，Richard Garriott 对此相当不满，“如果换作是我，会继续支持《Tabula Rasa》，遗憾的是 NCSoft 认为这样只会浪费金钱，他们在新游戏与《Tabula Rasa》之间选择了前者。”不久之后，Richard Garriott 选择了离开，并将昔日的老东家告上了法庭。

NCsoft 在国际化进程中的挫折与反复，还体现在聘用 Jon Van Caneghem 上，他是《魔法门》和《英雄无敌》系列的缔造者，游戏产业的老牌设计师。在接受采访时，他表示自己想到了很多网络游戏的新点子，这些创意在当前游戏产业是独一无二的，这段发言可谓调足了玩家的胃口，但对刚刚经历了与 Richard Garriott 反目成仇的 NCSoft 来说，不敢再次放权给 Jon Van Caneghem，任由他打造心目中的网络游戏。随着时间的推移，双方的裂痕逐渐扩大，最终，Jon Van Caneghem 只得挥手告别，加盟了 EA 洛杉矶公司。虽然遭遇了上述两起沉痛的失败，但 NCSoft 奥斯汀分部依然在美国游戏业站稳了脚跟，《城市英雄》和《公会战争》两部网络游戏的成功，为 NCSoft 的国际化转型提供了充足的转圜空间。与此同时，奥斯汀的一些网络游戏新军的表现同样令人瞩目，2010 年，风头正劲的 Zynga 公司宣布，正式收购位于奥斯汀的社交游戏开发商 Challenge Games。



□《Tabula Rasa》宣传图。

失败阴影

游戏业从来不会掩饰自己冷酷的一面，每一年，有不少新的游戏制作室诞生，一些老牌公司也会随之消亡。奥斯汀失去的第一家大牌游戏开发商，是由前 id Software 核心员工约翰 · 罗梅洛和汤姆 · 霍尔共同组建的离子风暴（ION Storm）。这家公司包含两个制作室，一个位于达拉斯，另一个位于奥斯汀，后者由知名制作人 Warren Spector 负责。他是土生土长的奥斯汀人，13 岁时，Warren Spector 立志成为一名影评家，到了高中，篮球又成了他的最爱。事实上，这个年龄段的孩子大多如此，但与众不同的是，Warren Spector 会不断深入思考，总结并得出自己的观点，他很善于为自己感兴趣的目标营造成功的条件。此后，他就读于德州大学，并获得了影视专业的硕士学位，他依然在为成为一名电影评论家的理想而努力着，大一时，他就骄傲地宣称自己比老师“要了解更多的电影”。

像很多美国老一辈的游戏制作人，Warren Spector 接触电子游戏也是从桌面游戏开始的，在尝试了一款基于《龙与地下城》规则改编的作品后，他难以自拔的深陷其中。于是，成为影评家的目标被抛在了脑后，做了一阵子游戏媒体编辑，他又加盟了奥斯汀的 Steve Jackson Games，主管制作角色扮演游戏，“我监督着整个游戏的开发流程，从编程、美工到图像制作”。此后，Warren Spector 被 TSR 公司录用，如愿以偿的开发了大量《龙与地下城》的游戏作品。九十年代初，他加盟了当时如日中天的 Origin Systems，参与制作了大名鼎鼎的《银河飞将》和《创世纪》。他本人的职业生涯也步入了一段黄金发展期，在成为 Looking Glass Studios 的开发主管后，他担当了《地下城创世纪》、《网络奇兵》以及开创欧美潜入类游戏新格局的《神偷：暗黑计划》的主要设计工作。此后，他参与创建了著名的离子风暴，打造了里程碑式的作品《杀出重围》。

可以这样说，Warren Spector 的职业生涯从未真正离开过奥斯汀，他本人堪称奥斯汀游戏人的杰出代表。遗憾的是，尽管离子风暴奥斯汀分部在他的治理下发展的顺风顺水，但因为约翰 · 罗梅洛最终搞砸了耗费大笔预算的《大刀》，甚至和制作团队的不少成员反目，巨额的资金缺口最终将两家公司一起拖垮。2004 年初，Warren Spector 离开了摇摇欲坠的离子风暴，一年后，奥斯汀分部关门大吉。近年来，随着游戏开发成本的激增以及日趋惨烈的市场竞争，很多游戏公司都受到了不同程度的冲击。比如索尼在线娱乐陆续在今年初关闭了位于西雅图和丹佛的工作室，裁员 200 余人。他们位于奥斯汀的主干部门得以保留，但同样因为网游大作《特工大战》被取消，而遭遇大规模裁员。未来，他们将全力聚焦王牌产品《无尽的任务 3》的研发工作。



■年轻时的 Warren Spector。

作为全球 20 大游戏发行商之一，Midway 的辉煌可以追溯到上个世纪的欧美街机时代，没有及时转型，过于依赖《致命格斗》等单一品牌，次世代技术严重落伍，都是导致他们步履蹒跚的原因，但真正敲响 Midway 丧钟的问题是——这家公司，一直在被一群对游戏外行的资本运作高手掌控着。自上世纪 90 年代初，维亚康母集团老板萨默 · 雷石东不断注资 Midway，截止到 2007 年，购买了公司 85% 的股份。作为我们这个时代传媒业最大的传奇之一，雷石东在维亚康母、派拉蒙、CBS 和 MTV 可谓纵横捭阖，而 Midway 则是一个尴尬的例外。公司股票从最高时的 23 美元狂跌到 38 美分。令人哭笑不得的是，这家公司为了摆脱困境所采取的手段，并非制作能够力挽狂澜的游戏，而是向银行借贷，吸引私人资金，贱卖优质资产，再到其他复杂的资本运作。


▲ SOE 奥斯汀分部的办公室。

像很多深陷危机的发行商那样，Midway Games 的三板斧依次是：裁员、削减非核心项目、关闭不重要的制作室，最后只有插上草标卖自己。公司首席执行官 Matt Booty 在媒体面前慷慨陈词：“降低成本的措施对我们至关重要，我们需要将业务模式合理化，并保证我们的核心资源获得成功。”Midway 奥斯汀分部成为了这场风暴的替罪羊，这家工作室曾先后推出过两款次世代射击游戏《51 区》和《黑暗地带：51 区》（BlackSite: Area 51），Midway Games 的高层“别出心裁”的在圣诞节来到前，宣布了关闭整个制作室的决定，由于并未履行解约合同，愤怒的公司员工将 Midway Games 告上了奥斯汀地方法院，本地的游戏协会也选择站在 Midway 员工一边，最终成功打赢了官司。遗憾的是，不久之后 Midway Games 就宣告破产，偿还拖欠部分员工的工资也就没了下文。

新锐力量

不知疲倦的 Warren Spector 在奥斯汀创建了自己的游戏公司 Junction Point Studios，在与 Valve 合作了一段时间后，他同迪士尼展开了将米老鼠搬上 Wii 平台的商业洽谈。在首次与迪士尼互动副总裁 Graham Hopper 见面时，他一针见血的说道：“如果我们不能合作，迪士尼的游戏依然会热卖，但你们将无法透过游戏媒介使迪士尼品牌真正增值。”这句言简意赅的评论，打动了在场的迪士尼互动的众多高层，而接下来的话语，又给他们吃了一记定心丸。“有些界限是你不能逾越的，给米奇一把抢，不，我为什么要这么做？”Warren Spector 直截了当地说，“我玩过《王国之心》，这是一款好游戏，但缺少属于自己的灵感，他们处理迪士尼的角色显得过于

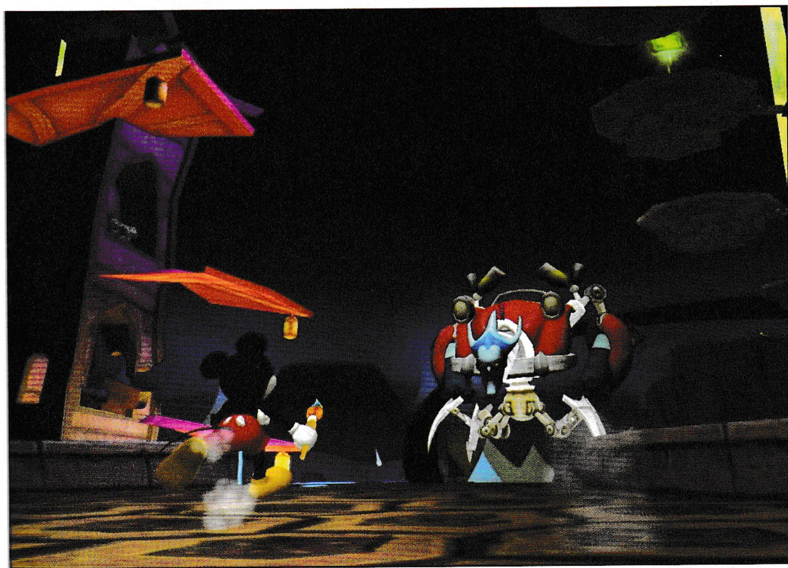


▲ Warren Spector 和他的《史诗米奇》

老套。”最终，迪士尼互动出资收购了 Junction Point Studios，而且 Warren Spector 也获得了其他制作人梦寐以求的自由权限，打造一款全新形态的米老鼠游戏。

得益于迪士尼互动的收购，Warren Spector 轻松进账千万美元。在一切步入正轨后，Junction Point Studios 的人员规模在短短半年内扩充到 50 人，制作团队开足马力，全力投入《史诗米奇》的开发之中。Warren Spector 强调：“制作团队需要我做的，我就会去做，无论是撰写游戏对话，还是设计游戏脚本，让每一个人人尽其职，发挥最大的作用——包括我自己，就是我主要的工作。”他希望次世代带来的冲击，不仅仅是多边形数量的增加，还能够创造出一些独一无二的体验，提升模拟的表现层次，创造更完美的交互世界。Junction Point Studios 的宗旨就是提供玩家驱动的故事，融入迷题和选择，联合玩家一起创造故事，而不是单纯被动的讲故事。

《史诗米奇》是一款融入角色扮演成分的动作冒险游戏，作为迪士尼动画的狂热爱好者，Warren Spector 表示：“米老鼠是一个喜爱冒险，聪明活泼的角色，我会在游戏中充分贯彻这种个性，让米老鼠置身于一个黑暗世界，用他的精神来连接全世界玩家，最终，每个玩家的选择和行为，将会让米老鼠变得更酷。”《史诗米奇》发售后，仅在北美地区就取得了百万套的惊人销量，据悉，Warren Spector 已经在开始策划一款有关唐老鸭的 3DS 游戏了。如果说，从一开始 Junction Point Studios 就带着明星闪亮的光环，那么，奥斯汀本地名不见经传的 Twisted Pixel，则是靠着一步一个脚印，赢得了外界的尊重，从默默无闻到异军突起。他们制作的 XBLA 游戏《Maw》，接连获得了多项独立游戏大奖。



▲《史诗米奇》业界评价与销售都不错。

Maw 是一种有趣的外星生物，可以吃掉周围任何物品，体型也会随之增长，游戏的任务很简单，就是引导 Maw 吃光游戏地图上的所有东西，不断突破各种障碍物前进。此后，Twisted Pixel 又打造了一款原创平台游戏《爆炸人》，玩家操纵因实验意外而诞生的爆炸人，小心通过各种障碍，最终逃出研究所。游戏的操作方式很简单，只有移动和爆炸两种动作。有趣的是，爆炸人的“爆炸”相当于普通平台游戏中的

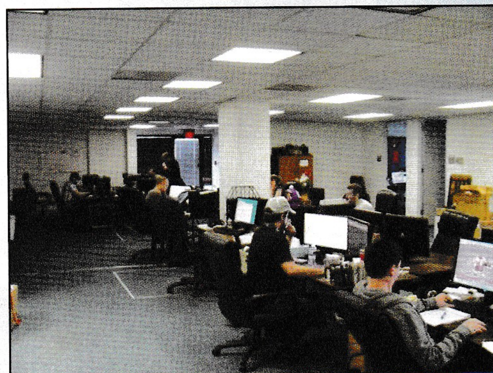


▲ Twisted Pixel 打造的原创平台动作游戏《爆炸人》。

“跳跃”，爆炸人可以连续爆炸三次，从而弹跳到更高的位置。如果在弹跳过程中将附近的炸药桶引爆，不但可以飞向更高的地方，而且爆炸能量会瞬间补满。游戏的关卡设计精妙而变化十足，简单的操作，搭配场景中的丰富机关，是一款十分考验玩家头脑的游戏。在谈到 Twisted Pixel 的成功原因时，公司创始人 Josh Bear 高度赞扬了奥斯汀的创业环境。

Bluepoint Games 的成功故事有些另类，这家位于奥斯汀郊区的游戏开发商，起初默默无闻，随后依靠接手一些特殊业务，赚得了公司第一桶金。公司创始人 Andy O'Neil 在游戏业摸爬滚打了多年，曾在任天堂北美公司担任高级工程师，参与了《银河战士》和《银河战士 2：回声》的开发工作。Bluepoint Games 推出的首部作品是《Blast Factor》，本作全面支持六轴控制和 1080P 画面，是 PSN 游戏的早期代表作之一。随着索尼大力推动 PS2游戏的高清化，Bluepoint Games 成功地抓住了这次难得机遇，同索尼签署了全面合作协议，《战神系列》高清合集就出自他们之手，游戏发售后不负众望的取得了百万销量。目前，Bluepoint Games 正在抓紧制作备受玩家期待的《ICO》和《汪达与巨象》的高清合集，这款作品屡次延期，据 Andy O'Neil 透露，游戏高清化工作其实很顺利，推迟发售来自索尼方面的要求。

越来越多的中小型游戏发行商，选择奥斯汀开展自己的事业，UTV Ignition Games 就是一个颇具代表性的例子。这家公司在英国、日本、印度都设有分部，下属 UTV Ignition Entertainment 和 UTV True Games 两大品牌，总部则选址在



▲ Twisted Pixel 的办公室。

奥斯汀。UTV Ignition Games 在佛罗里达还有一支核心研发团队，正在秘密制作一款被称为《Reich》的主视角射击游戏。据悉游戏已经开发了一年多时间，耗资近两千万美元，但是游戏九个主要场景只完成了其中的两个，恼羞成怒的 UTV Ignition Games 高层解散了制作团队，将核心员工转移到了奥斯汀总部。相比之下，由这家公司代理发行，使用虚幻 3 引擎制作，节奏明快的科幻风格射击游戏《黑光 目标击毙》更受玩家们的欢迎。

在过去几年，UTV Ignition Games 曾四面出击，先后制作或代理发行了《水银》、《蓝龙 Plus》、《动物园管理员》等 20 余部游戏，但大多数作品在欧美地区销量都较为平庸。由此，他们逐渐转变了经营策略，将开发重心转移到了奥斯汀，实行成本控制的精品战略。由 UTV Ignition Games 日本分部制作的动作游戏《幻境神界》，因为主人公“大丈夫だ、問題ない”的对白，而成为玩家口中的话题之作。值得注意的是，UTV Ignition Games 在今年 5 月份，向奥斯汀游戏开发者协会捐款 12 万美元，用于对外宣传和建立培养年轻开发人才的基金。对此，奥斯汀当地的综合性报纸《美国政治家报》评论说：“这样的善举体现了奥斯汀游戏开发者的认同感与奉献精神，不管游戏业好莱坞的荣誉最终花落谁家，奥斯汀的游戏人已经赢得了尊重。”



▲ UTV Ignition Games 的公司 logo。

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

“入口”诞生之谜

凌晨4点，Erik Wolpaw悠悠然醒转，不需要闹钟，他体内的生物钟已经习惯了这个时间。现在他正步入中年，而当他在俄亥俄州克里夫兰市上中学时（他差点就中途辍学），他睡觉成瘾，不管是美女还是他的黑客同伴们（他当时参与了一个专门偷信用卡资料的黑客组织）都叫不醒他。他说：“当时最美妙的事就是美美地睡到晚上8点。”

Erik蹑手蹑脚地在黑乎乎的房子里找到自己的法兰绒上衣，他穿上衣服，和他的妻子黛安娜告别，看了一眼睡得正香的11个月大的儿子杰克，于是他放心地开着自己的福特Taurus出门了。

每天凌晨他都这样摸黑出门，但今晚有点特别。这是2011年2月16日，他在Valve西雅图办公室里参与开发的《入口2》终于要开发完成了，3年多的努力即将修成正果。

——走进Valve的幕后

最后17个Bug

游戏业的“工业化”程度越来越高，游戏工作室们像闹钟一样，每隔12或24个月准时推出新作。但是也有一些工作室完全不受游戏开发周期的约束——Valve就是这样一家典型的游戏公司。Valve有超过250名员工，据《福布斯》杂志估算，其价值超过40亿美元。在过去14年里，Valve不断用他们大胆的新创意启迪着玩家与游戏业。在Valve，用于决定公司下一步计划的惟一标准是员工们自己感兴趣的东西，而不是财务报表。

“当你获得成功后，你的直觉将停止运作，接着不断重复你在过去所做的事。”Valve创始人Gabe Newell穿着他那件标志性的拉尔夫劳伦牌球衣，漫步在公司办公室长长的走廊上，他说：



▲ Valve接待室里的大阀门。


▲ Gabe Newell

“然后就会有其他人说，‘我们没有别的选择，我们只能继续创新。’”

《入口》本来只是一群大学生开发的小项目，却成为2007年无数个“年度游戏大奖”的得主。那些令人绞尽脑汁的谜题设计，创新的玩法与诙谐的对话，一切都那么特别。游戏围绕一种能创造出空间蛀洞的武器，朝两个物体表面分别发射一个椭圆形光圈，两个地方就被无形的蛀洞连接起来，从一个入口进入，就会从另一个口出来，引力状态也会发生相应的改变。这种概念在续作中被全面拓展……

上午11点，Fishbowl会议室。制作人Kutta Srinivasan站在整个团队面前，他在白板上写下两个字：“Bugs: 17”（即剩下17个Bug）。大家都筋疲力尽，但是你仍然可以感觉到桌子四周仿佛随时要迸发出来的创意火花。

《入口2》的创造者们年龄在20出头到将近50岁的都有，他们的背景可谓五花八门。在墙角那里坐着一个曾经专业表演提线木偶的家伙，他曾在1980年代的电视节目《Fraggle Rock》中缔造了Red Fraggle一角。坐在他附近的是一个图像技术高手，曾经给彼得·杰克逊的《指环王》三部曲做特效。还有一个年轻人刚毕业两年，助学贷款都没还完。

在Valve，没人管你今年几岁、过去做过什么。大家都是平起平坐，没有官僚制度，没有头衔。动作设计师Karen Prell说：“Gabe在这里营造的创新文化让我想起当年和Jim一起做节目的时候。”她所说的Jim是当年选中她给Red Fraggle配音的Jim Henson，当时她只有22岁。

有那么一瞬间，Gabe Newell想起了孩提时他干过的那些蹩脚的活儿。他讨厌的工作很多，



比如在一家德国的体育馆里当球童，当时他的父亲在当地空军服役。虽然现在整个开发团队都很累，Newell 希望大家的感觉还不至于像他的少年球童时代那么糟糕。不过，《入口》毕竟是过去 5 年来评价最高的游戏之一，为它开发续作真的不容易。Gabe 说：“他们低估了压力的强度，但是也低估了他们自己的潜能。”

《入口 2》与前作一样备受好评，而本文是关于它的创作者们的故事，关于他们在游戏开发过程中所做的牺牲，关于从未向外界透露的前传，以及屡次延期的原因……

◀ Kutta Srinivasan 召集大家解决最后 17 个 Bug。

病榻上的平安夜

2004 年圣诞前夜，与此前的 27 个夜晚一样，Erik Wolpaw 乱糟糟的公寓里飘荡着咖喱的味道。那是在华盛顿 Bellevue 的太平洋旅馆，那时他孤身一人。他的感觉很糟，内心很焦虑，躺在床上辗转反侧。他无比怀念在明尼苏达州 Duluth 市的家，以及还在家里的妻子。

5 个星期之前，Erik 和他最好的朋友 Chet Faliszek 收拾了自己的行囊准备动身。他们都是克里夫兰的作家兼数据库工程师。Gabe Newell 给他们提供了一份在 Valve 工作的机会。他们不知道这是不是正确的选择。Chet 刚刚给自己的房子办了按揭贷款，他的妻子还在读研究生，而且他好不容易刚拿到克里夫兰布朗队（当地的橄榄球队）的季票。Erik 的问题更多，他刚刚从 Double Fine Productions 辞去了剧本作者的工作，回到了中西部，这家由 Tim Schafer 创办的工作室处境不佳，加班时间太多，嗜睡的他无法习惯，而且也不利于他的健康。但是如果加入 Valve，对他的嗜睡毛病可能是更大的挑战。再次接手游戏公司的工作，再次搬到西部——对他来说几乎是再次跳回火坑。但 Valve 是一家特别的公司，大家都崇拜 Gabe。所以他们决定接受这份工作，搬到了他们的临时寓所。他们的想法是如果觉得不好，干 30 天后就再次收拾行囊回家。

第 27 个夜晚是平安夜。那晚 Erik 感觉遭透了——其实是病了，而且病得不轻。他躺在那张他称之为“床”的木板上，开始认真考虑要不要回家。他为什么要呆在 Valve？这家公司几乎就没有一个公司该有的组织结构，他相当于没有工作。而且他已经好几年没有病得这么厉害了。他要赶紧离开该死的西雅图，但在此之前，他首先要上一趟医院。

他踉跄地走进急症室，医生立刻就看出来他几乎病入膏肓了。经检查是失血过度，需要立刻进行输血以稳定他的身体。失血的原因是他患溃疡性结肠炎多年，这是长期积累的恶果。结果他的 2004 年圣诞节在医院里度过。当他恢复元气后，他告诉 Chet，他已经没有选择了，他要找 Gabe 谈辞职的事。

在多数公司，这通常意味着故事的结束。Erik 可能永远没机会参与《入口》，更别提《入口 2》。但是当 Erik 递交他的辞呈，Gabe 表示不接受，他说：“你的工作就是让身体好起来，这就是你在 Valve 的工作使命。所以，回家吧，回到你的妻子身边，当你感觉好起来的时候就回来。”然后他走出了会议室。Erik 转头对 Chet 说：“看来我知道下半辈子该在哪儿工作了。”



▲ Erik Wolpaw、John Guthrie 正努力修复 Bug。



Chet Faliszek

特警判官与鱿鱼王子



Chet与Erik走在Valve的走廊。

Chet Faliszek 和 Erik Wolpaw 人生之路的第一次交叉是在克里夫兰的某一天。当时 18 岁的 Chet 是克里夫兰州立大学的学生，他来到 Erik 的公寓，那时 Erik 是克里夫兰海滋中学的高中生，年仅 17 岁，一副流里流气的模样。

Chet 是带着任务来的，他的老大 Modem 先生要他为他们的“2300 俱乐部”招募新会员，小混混 Erik 看起来很有潜质。这个名字来自克里夫兰的一家警察酒吧，当地警察经常到那里买大瓶装的 Rolling Rock 啤酒，然后穿成姑娘的模样大跳艳舞。据《Phrack》杂志报道，2300 俱乐部“被当地政府视为小型黑手党，他们主要从事包括炸车在内的犯罪活动。”它的 9 名成员包括“醉鬼王”、“鹰眼”以及外号特警判官（Judge D）的 Chet。

古惑仔 Judge D 把 Erik 上下打量了一番，发现这个小伙子可能是有什么童年阴影。他的房间空空如也，只有一个床垫，一张桌子，一台雅达利 400 电脑，一堆科幻小说，以及几本用来拍

蟑螂的《耶鲁》校友杂志。Erik 经历过家道中落的环境转变，小时候过着舒适安逸的中产阶级生活，而当他 12 岁时，他的父亲、一个耶鲁法学院的毕业生因为司法丑闻被捕，不仅锒铛入狱，律师执照也被吊销，整个家庭就这么散了。Erik 心目中的父亲形象永远地破碎了。游戏成为他逃避现实的方式。

Chet 也喜欢游戏。据他们所说，Erik 曾经为了买一本《Antic》杂志而卖过药丸，他为该杂志的编辑做了一个雅达利游戏，叫做《Arena Psychotica》（精神病竞技场），因此赚了 500 美元。这款游戏用 BASIC 编程，玩家扮演车手拼命躲避怪物。他们在 Erik 的电视上玩游戏，雅达利 400 粗糙的像素照亮了昏暗的公寓。几个小时后，Chet 发现他不仅为 2300 俱乐部招了个新会员，也找到了自己最好的朋友。之后就成为形影不离的搭档。Erik 的外号是“鱿鱼王子”。他们做过许多恶作剧的黑客事件，Erik 说如今回想起来要感谢这个世界上有法律的存在，要不然他会做出更恶劣的事情。在黑别人的同时，Chet 和 Erik 也开始做一些有用的东西。他们在电脑上建数据库，他们合伙开了家公司，叫 Murray&Sons。他们帮助办公用品卖场 OfficeMax 分析进货价格，如果成功降低了某些商品的进货价，他们会得到一定比例的抽成。

但他们真正想做的是游戏。到了夜里，Erik 和 Chet 会坐在办公室里，讨论一款网络游戏的设计创意，名字都想好了，叫 ZombieWorld.com，这个域名至今仍归 Chet 所有。如果这游戏的创意行不通，他们还有一个备用的点子——故事讲述李小龙之子李国豪以自杀的方式回到了上世纪 70 年代初，与他的父亲一决雌雄。

这些游戏创意都没实现，但 Murray&Sons 确实以另外一种方式进入了游戏业——他们变成了游戏批评家。他们推出了 OldManMurray.com，这是一个游戏评测网站，专门用尖酸刻薄的文字评测那些垃圾游戏。他们在某个方面成为了 NO.1——如果在搜索引擎上输入“触手强奸”（tentacle rape），出来的第一个结果就是他们的网站。

多年来，Old Man Murray 在玩家和业界中赢得了一批忠实的追随者。著名游戏制作人 Tim Schafer 认为他们写的东西和著名作家兼评论家戴维 · 西达律斯一样诚实可靠。网站里有一个专门的“木箱时间”板块，用于讽刺许多游戏的缺乏创意。因为在绝大多数游戏里都会出现可以打破或者开启的木箱，这个板块就是用来记录各游戏从开始到出现木箱所需的时间，Valve 也注意到这个特色板块，所以他们在《半条命 2》一开始的时候就放了个木箱。



▲ Jeep Barnett 自然生长 11.5 月的头发，即将被剪光。



■ Garret Rickey



■ Dave Kircher



■ Realm Lovejoy

原子猴

对于 Jeep Barnett，有两件很重要的事是你要知道的。首先，他连电话号码都没有。其次，他不相信所谓的发型。所以每年他会把自己头上的卷卷毛全部剪掉，然后任其自由生长，过一年再剪光。他生长在爱达荷州的沙漠丘陵地区，家里有个农场，养了些鸡鸭鹅和兔子，不是你能想到的那种典型的游戏男孩。他的母亲是校巴司机，也当过机场的安检员。他的父亲是食品科学家，开发各种调料与香料。美国人可能多少都有尝过他父亲的作品，包括海滋湖餐厅的炸面糊，美国第二大鸡肉汉堡连锁店 Chick-fil-A 的三明治，都用到了他父亲开发的调料。

Jeep 有一个梦想，他热爱游戏，在他看来，没什么比当一名游戏设计师更诱人的了。所以在 15 岁那年，他下载了一份报名表格，报考了西雅图一所名不见经传的学校——DigiPen。这所学校由 Lebanese 的软件程序员 Claude Comair 创办，他本人是个独眼。DigiPen 虽然没有什么名气，但在当时几乎是全世界惟一的游戏设计专门学校。Jeep 收到了录取通知书，也拿到了助学贷款，于是他踌躇满志地动身前往西雅图。

在当时，Jeep 的游戏求学之路就像一个充满艰难险阻的游戏关卡一样，一个看起来无法逾越的难题出现在他的面前——他办理助学贷款的公司意外倒闭。他上不了 DigiPen 了，至少在那一年不行。大受打击的 Jeep 回到了爱达荷州，继续和他的鸡仔、稻谷与兔子为伴。仿佛是宣判他游戏之路的结束，他的父亲招聘他成为调料厂的看门人，每天打烊时，Jeep 的职责是清扫灰尘。他每挥一次笤帚，就对自己可怜的人生增添一份不满。与宫本茂一起开发《超级马里奥》的梦想就像调料厂里的灰尘一样被无情地拂去。

两年后，他决定再次追求自己的梦想。他再次申请了助学贷款。这次他成功了，他第二次来到了西雅图，他说：“我知道如果我上不了 DigiPen，我的人生就没希望了。”

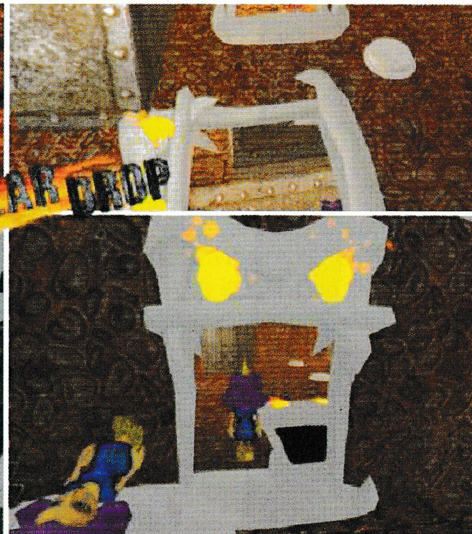
Jeep 傻乎乎地度过了学院生涯的第一天。走进 DigiPen 校园的第一堂课，他看到靠窗的位置有一台超棒的电脑，就在他差点就要抓住椅背的时候，发现一位彬彬有礼的姑娘正用她水汪汪的大眼睛盯着那个位子，显然她也想坐在那里。她的名字叫 Kim Swift，在这个有 150 人的班级上，她是仅有的三名女学生之一。

Kim 是埃克森美孚石油公司化学工程师的女儿，童年时因为父亲在多个炼油厂间的工作调动，跟着从新泽西搬到夏威夷，再搬到休斯敦。在她空闲的时候，她会和父亲一起玩游戏。在她不玩游戏的时候，会学着绣动物玩偶。

Jeep 正想很有绅士风度地将靠窗的位置让给这位女孩，这时，另外一个学生一个箭步穿过他们，把这个宝座给占了。他的名字是 Garret



□《入口》概念的最初起源——《Narbacular Drop》。



Rickey，来自一个要求所有男孩子长大后都要成为牙医的家族。Garret 不善于闲聊，他讲究的是效率与务实。

DigiPen 的课程对 Garret、Kim 和 Jeep 来说并不轻松。但他们自身充满热情，经常早上 8 点就出现在教室里，一直呆到晚上 9 点，直到保安把他们赶出教室。这三个新生从第一天开始就走到了一块儿，其他人也很快加入他们：来自华盛顿州肯特市的可爱光头小子 Dave Kircher，还有 Realm Lovejoy，这是一个安静的艺术家，她的父亲曾在日本的深山老林里当过和尚——直到后来遇到了她的母亲。这 4 人组成了一个游戏软件开发团体，他们自称为“原子猴软件”（Nuclear Monkey Software）。

在他们快上大四的那一年暑假，原子猴要把他们的毕业设计给定下来，他们不仅想以优异成绩毕业，还想借此在游戏业里找到一份好工作。Kircher 开了一个论坛，用于交流创意，大伙儿都倾向于开发一个解谜游戏。Kircher 是图形程序师，喜欢 BBC 电视剧《神秘博士》，他想到了 TARDIS 的创意——这是神秘博士的电话亭，也是一部时间机器。从电话亭里面可以进入一个控制室，这是装在小电话亭里的一个巨大空间。原子猴们思考着：这样的创意是否有变成好游戏的可能？

《神秘博士》的灵感变成了《入口》的最初概念。他们的毕业设计名为《Narbacular Drop》。在多数游戏中，看到远方的空间只能一步一个脚印地走过去，或者跳过去。但是在《Narbacular Drop》，“无膝公主”有一种魔法力量，她只要看着两个平面——不管是墙壁、地板还是天花板，然后就能在两个平面之间立即形成空间蛀洞。这种概念产生了无数的解谜可能，玩家要不断思考如何将空间上分散的两个平面连接起来，最终抵达关底。

原子猴为这款游戏努力了一整年。到了夜里他们经常呆在 Jeep 的住处，用乔治福尔曼牌厨具烹制猪肉汉堡，休息时看一部古怪的韩国肥皂剧，叫做《这就是爱吗？》。他们根本听不懂韩语的对话，但是能从里面感受到浓浓的游戏氛围——片子里男主角的手机铃声是《泡泡龙》的主题曲，故事讲述的是他如何被秘密特训成一个《星际争霸》高手。

到了 4 月份，游戏终于进入了 Beta 测试阶段，原子猴们准备在他们的教授面前演示自己的游戏。DigiPen 的“4 月求职季”是每年毕业的学生们向未来雇主展示自己的最佳机会。这一年的一个重要来访者是 Robin Walker，他是 Valve 的老员工，曾经用《半条命》为基础开发了大受欢迎的《军团要塞》。在求职季上，他大致看了一眼《Narbacular Drop》，但印象不是很深。

“有点意思啊，”他对面前的年轻人说，“但是跟《雷神之锤》太像了。”其实他并没有仔细看，仅仅是看到那种褐色的场景就想起了《雷神之锤》，不过他临走时留下了名片，说有空可以保持联系。

虽然在求职季上演示了几个小时，原子猴们没有其他的收获。一个星期后，Kim 说服 Garret，给 Robin 发了一封电子邮件，看能不能得到他的进一步回复。Walker 在回信中说：“你们可以来 Valve 演示游戏，我们到时候再详谈。”

几天后，原子猴来到了 Bellevue，走进了通往 Valve 九楼办公室的电梯。他们把自己的电脑和会议室的投影仪接了起来，Valve 的员工们开始走进会议室，各自坐在了椅子和沙发上。然后，Gabe Newell 不知从哪里冒了出来。普通职员们纷纷给他让地方。他向他们问好，然后他们开始进行演示。Gabe 中途打断了他们。

“那么，你们愿意一起来 Valve 上班吗？”

创造社会现象

Gabe Newell 想得很长远。原子猴造访的几个月后，他有了一个新主意。如果将这群刚毕业的孩子们和 Erik 与 Chet 放在一起，没准能产生出更有趣的结果。“我要为这次会议准备什么？”Chet 记得当他被要求与那群“入口小子”为伍时，曾经向 Gabe 问过这个问题。Gabe 说什么都不用准备，用心听就行了。

Chet 与 Erik 在 Valve 听了许许多多的演讲。此前 Erik 回到了家，确实把自己调养好了，他和 Chet 的妻子都决定在西雅图安家。生活在逐渐改善，但他们并未成功地将自己独特的幽默带到 Valve 的游戏里。而当他们和 Dave、Kim、Realm 与 Garret 聚在一起，立刻就产生了化学反应。当时 4 个小原子猴正在用 Valve 的 Source 引擎重制《Narbacular Drop》，他们并没有很高的目标。讲故事不是他们的强项。也许 Erik 与 Chet 可以帮助他们完善剧情部分。于是在他们加盟之后，《入口》诞生了。

随着开发的深入，他们不断想到令人兴奋的新创意，这种有趣的游戏机制变得越来越成熟了。Erik 想加入语音，引导玩家穿过一系列充满谜题的密室，帮助他们掌握入口的使用。他上网找了一个将文本转为语音的程序用作实验。也许语音应该来自人工智能的机器人？他又想了想，可能设计一个脾气多变的女性机器人会更有趣，在解谜的同时还能跟你玩点把戏。于是 GLaDOS 诞生了，其全称是“基因生命体与磁盘操作系统”。

在办公室里，Erik 总是带着一个小小的方形枕头。过去在 Double Fine 工作时他也有这习惯。他会坐在枕头上，或者抱在腹部。他甚至会带着它去开会，用他的双臂抱着它。也许心形图案的魔方“Companion Cube”的创意就是源自于此。《入口》被设计成各种关卡与物件的组合——箱子、按钮、白色的机器人炮台，这些元素逐渐成型。


Gabe 决定将 Valve 的“游戏生产线”关闭几个月。

《入口》由 8 人团队花了 26 个月的时间开发。游戏于 2006 年夏季公布，最后作为《半条命 橙盒版》的一部分发布。虽然《半条命 2 第二章》理论上是这款游戏的主体，最后使其脱颖而出获得业界无数大奖的却是这款附赠的《入口》。这是 FPS 历史上罕见的非暴力解谜式游戏机制，它让玩家思考，而不是不断头脑发热地扣扳机。当你解开了一个小谜题，会有一种觉得自己很聪明的成就感。而玩家所扮演的角色与 GLaDOS 之间扭曲的情愫也成为玩家中的时髦话题。

《入口》最终获得了 30 多项“年度最佳游戏”大奖，打败了 2007 年的超大作《COD MW》和《生化奇兵》。Valve 早已习惯了业界的赞誉，但是没有想到会造成如此强烈的文化影响力。粉丝们开始在万圣节里把自己打扮成 Companion Cube，把自己做的 Companion Cube 模型挂在圣诞树上。学校唱诗班将游戏的主题曲《Still Alive》作为表演曲目。Valve 创造的不止是一个热门大作，而是一个社会现象。在该作之后，他们思考的是如何超越自我。

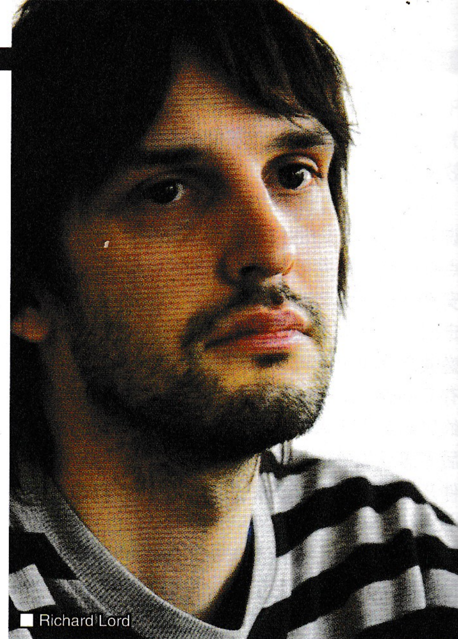
Valve 虽然价值数十亿美元，但并非上市公司，而是由 Newell 和员工们共同所有，没有外部持股者，也没有董事对他们指手画脚。摸索创新的无形之手指引着公司的发展。

2007 年 11 月，Newell 认为 Valve 花了太多的时间开发游戏，没有用足够的时间将游戏设计推动到大胆的新方向。有一天早上，Newell 带着一个激进的新想法出现在大伙面前：如果将 Valve 的“游戏生产线”关闭几个月，将公司变成一个“创意大操场”，将会有怎样的结果？没有时间期限，不用赶进度，不用想责任与义务，纯粹追求游戏创意。而且整个创意转型过程对外界完全保密。

Newell 将《入口》团队叫到会议室，描述了他的计划。他说这个“指导设计实验”希望能在公司内部形成一场游戏创新的文艺复兴。员工们应当分为一些小组，尝试任何自己觉得有趣的事。巨大的失败可能会成为另一个巨大成功的开始。头脑风暴式会议每天都在进行，一天又一天，一月又一月地过去了。Valve 总部几乎没有向外界发布任何消息，论坛上，粉丝们都在焦急地猜测 Valve 到底在开发什么游戏。是《半条命 2 第三章》、《入口 2》还是《反恐精英 2》？

两个机器人，一个扳手


▲“两个机器人，一个扳手”的演示 DEMO。


Richard Lord

2008 年 2 月的一个午后时分，Valve 的员工们鱼贯走入当地一家电影院。他们不是去那里看电影，而是参加公司“指导设计实验”的内部成果展。在这次时长 60 分钟的演示中，Valve 展示的创意数量可能比很多游戏公司一辈子的创意都多。

Shirley Temple 组是最先上台演示的。为《半条命 2》的女性角色 Alyx Vance 设计了栩栩如生的表情技术的 Ken Birdwell 为 Source 引擎带来了一种全新的液体模拟引擎，其“Blobulator” DEMO 不止是技术，对于游戏性也会重大影响。Birdwell 的团队演示了水银一样的水滴，它们会攻击玩家，缠住敌人，并且像《终结者 2》的 T-1000 一样自组形态。

接着 Valve 的老员工 John Guthrie、Tom Leonard 和 Steve Bond 演示了他们的模块式 AI 设计。其假设是《半条命》的士兵制服里装了不同的芯片，可以带来飞行、极速奔跑等能力。玩家将敌人打倒，但是另一个敌人会跑上来，拿走能力芯片，继承其超能力。

接着“锡安长老”组上台，取这个名字的原因是组员大多是犹太人。Eric Wolpaw 和他的组员们打开了实验的第一张幻灯片，名字叫“两个机器人，一个扳手”，名字的灵感来自 2007 年末窜红互联网的视频“两个女孩，一个杯子”。DEMO 中，玩家是挥舞扳手的英雄，还有两个 AI 控制的机器人，一个粗暴（由 Valve 美术师 Richard Lord 配音）另一个是喜欢戴帽子的正常机器人。实验的目标是从全新方向改进游戏的叙事方式。两个 AI 角色会对周围发生的状况即时做出反应，并且互相捣蛋。DEMO 开始时，机器人与主角行走于《半条命》的各种场景，比如监狱。两个机器人在厕所里玩了起来，一个在头上放了颗西瓜，另一个就把西瓜打下来。整个片段非常搞笑，而游戏中的对话是根据玩家的行动而展开，并非预设的脚本。

在《入口》的大成功之后，Kim Swift 和她的团队对入口概念进行了更深入的实验。虽然大家并未向同事透露，但《入口 2》的剧本确实是写得差不多了。他们的想法是为《入口 2》加入一个新的维度——时间！比如在某个关卡里，你通过打开入口将一个箱子从平台上推落，本来箱子会落到岩浆里，但是加入时间要素后，可以记录第一次行动的过程，第二次行动时在精确的时间点跳过岩浆接住箱子。

Swift 认为他们正在做的东西将会成为《入口 2》的成品。Newell 最初也表示乐观，但是在 DEMO 演示之后，他意识到这是一条错误的路。他回忆说：“它完全失败了，主要是没什么意思，玩家要记的东西太多。”Swift 在 2009 年离开了 Valve，在 Airtight Games 率领一个新的开发团队，她至今认为此概念行得通。

多数实验的结果都是鼓舞人心的，其中有一个 DEMO 让全场爆发了热烈的掌声。在看到它的那一刻，Newell 也惊呆了，这个实验让 3 个多月的创意摸索期充满意义。

DEMO 的名字叫《F-STOP》，它由 Joshua Weiser 等人率领的小队开发，使用了《军团要塞 2》的卡通画面风格，创造了一种全新的、非暴力的解谜式游戏机制。它不仅有趣，而且令人难忘，最重要的是它令人耳目一新，完全出乎意料。

当晚 Newell 从剧院开车回家，他的脑子里全都是《F-STOP》，他相信这才是《入口》的续作应该有的惊喜创意。

几天后，Newell 把 Weier 和他的团队叫到了自己的办公室，问他们是否愿意把《F-STOP》变成《入口》的续作。Weier 是 16 岁就在游戏业界找到工作的神童，他加入 Valve 那年还没有达到法定可以喝酒的年龄，听到 Newell 说的话，他吃了一惊。《入口》是一个脍炙人口的社会现象，对所有人来说都是一个烫手山芋，因为想要超越它真是太困难了。Weier 承认：“当 Gabe 让我们接手《入口 2》，我们感到了强烈的恐惧。这就像要我们再次将闪电抓进瓶子里。”

事实上，与许多故事一样，闪电不会再次击中同一个地方。《F-STOP》最终并未变成《入口 2》，但是 Valve 紧张地开发了一年多之后才意识到这一点。


▲《F-STOP》的概念图。


◀ 1950 年代 Aperture 的设定图。

泄密

2008 年 6 月 9 日晚上 11 点，Valve 员工之间电子邮件乱飞，只有 Erik Wolpaw 除外——他当时可能是睡着了。当时著名游戏博客 Kotaku.com 发布了一条新闻，在 Valve 总部造成了强烈的冲击波。新闻的标题是：传闻：演员试镜披露《入口 2》细节?

据该站得到的线报，在 Valve 的一次演员试镜期间，出现了《入口 2》的一张人设图，此人名为 Cave Johnson。某个狂热游戏迷经纪人在网上泄漏了 Cave 的细节，而《入口》的玩家们都知道他就是从未露面的 Aperture Science 创始人。据描述，游戏将会讲述 Cave 从助手变成主要反派，随着故事的发展逐渐失去人性。

Valve 对此消息气急败坏。《入口 2》还没有公布，其中的关键角色与情节就已经被披露。Wolpaw、Faliszek 和新加盟的作家 Jay Pinkerton 都非常沮丧，他们打算就此放弃这名角色。

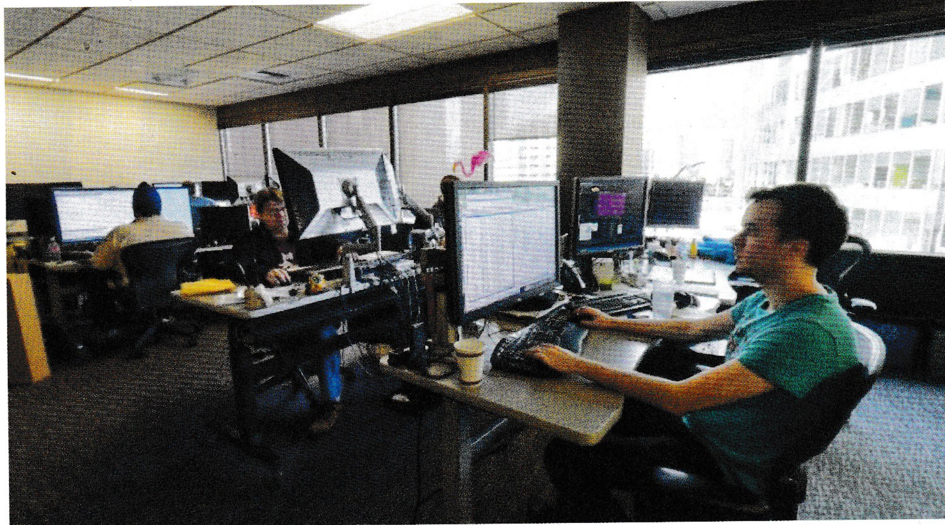
根据当时构想的剧情，故事发生在 1950 年代，是《入口》的前传。Aperture 的创始人 Cave Johnson 是主要反派。玩家扮演一位新角色，游戏一开始，他在一个 1950 年代的会所里醒来。亿万富翁 Cave 想寻求长生不老之道，所以让他的工程师将他的大脑放入某器械中，把他变成一个人工生命体。但随着游戏的进行，Cave 意识到他在逐渐失去人性，他变成了真正的机器人，并率领机器人起义。

最重要的是，在当时构想的《入口 2》中并没有“入口”，也没有 GLaDOS，实际上两作之间惟一的联系仅仅是其故事背景。而且游戏中 1950 年代的 Aperture Science 公司跟 21 世纪的面貌比起来相去甚远。John Guthrie 说：“我们认为《入口》系列应该在每一作中引进全新的解谜机制，然后用 Aperture Science 这个共同的线索串起来。”

在 8 个多月的时间里，核心团队一直朝着这个完全不同的新作方向上推进，而 Valve 的其他人完成了《求生之路》。参与了《金刚》、《指环王》的 Jeremy Bennett 开始绘制 1950 年代的 Aperture Science 的设定图。设计组分成好几个三四人的小组，他们开始构思新游戏系统下的谜题设计，那一年夏天，游戏的初期版本终于可以运行了，开发团队把朋友和家人带到办公室里参观。然而也是在这个时候，他们发现新作方向不是那么受欢迎。来到办公室试玩的人们都一门心思准备发射穿越入口，或者倾听 GLaDOS 的咆哮。但是他们失望的发现这些吸引他们的内容全都不复存在了。在游戏之后的反馈交流会阶段，大家的意见很明确 :Valve 疯了吗? 虽然新创意也很有趣，但这还能叫《入口 2》吗?

开发团队再次坐到会议室里仔细思考并回顾过去一年所做的内容。2008 年 10 月，《求生之路》完成后，Gabe 把《入口》团队召集起来开会。本来是 Valve 历史上最激动人心的实验突然间充满了不和的声音，公司内部的反对意见也不断增多。有一名员工回忆说，当时 Newell 看着会议室里的开发者们，黯然道：“我们正在制作一个没有入口的《入口 2》。”说罢，他用头猛撞了一下桌子。

然而，仍然有很多开发人员热爱《F-STOP》



▲ Valve 设计组的办公区。

的游戏创意，他们不愿意就此放手。(Valve 至今不愿公布《F-STOP》的游戏机制，该系统很可能会应用于未来的 Valve 新作)。但毕竟 Valve 是一家以玩家的意见为最高指导原则的公司，而在《入口 2》中添加“入口”才是民心所向。

走出会议室，大家都知道必须把方向纠正过来。入口的概念必须回归，但此系统无法与《F-STOP》共存。此外由于必须再次出现 GLaDOS，所以就无法继续其前传的故事设定。由于设计概念的彻底转变，《入口 2》必须推翻重来。大家仍然充满干劲地想参与游戏开发，但大家都不知道该怎么做才能满足《入口》粉丝们的期待。

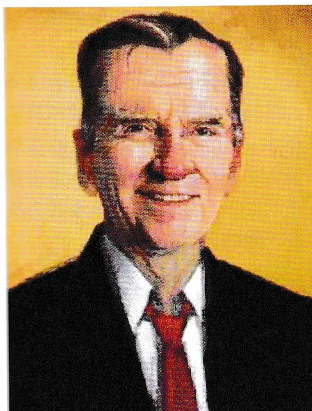
虽然《F-STOP》被束之高阁，但是在 2009 年 1 月，制作人 Josh Weier 决定不完全按照玩家的意愿来，如果按照他们的意愿，《入口 2》将仅仅是前作的一些更难的新关卡。Josh 认为应该用一些新东西让大家吃惊。

设计组们开始构思新创意。最初的一个创意是加入一个测试室，它会随着解谜的进行自己重组并进化，从技术角度来说，实现此概念的难度非常大。较为可行的方案是要推动一个特殊物体，推到另外一边，测试室才会开始旋转，改变重力。John Guthrie 的提议中还有一个玻璃足球，它是一种反物质，永远不能接触地面，否则就会爆炸。玩家要不断通过打开入口避免其接触物体表面。

初期最受欢迎的一个创意是“光桥”，即玩家可以在上面行走的蓝色光柱，通过入口将光柱射向其他方向。还有是可以通过入口，并经由镜面方块弯曲的红色激光。各种新装置逐步具备之后，关卡设计师们开始建造新的测试室。先是在白板或笔记本上绘制草图，然后使用 Valve 的游戏编辑器 Hammer 进行制作。最后由 Valve 的员工和玩家进行试玩测试。测试过程用录像录下来，这样设计者们可以通过观察玩家的面部表情变化判断游戏各个部分的好坏。谜题设计不能太难也不能太简单，最理想的状态是让玩家经常有“原来真是这样啊！”的感叹，也就是在进行严谨的逻辑思考之后解开一个看起来很难的谜题。

《入口 2》剧本作者们就没那么欢快了。到 2009 年中，他们还是什么都没写出来。剧作家们的办公室在 Valve 的行政区，非常容易看见。办公室的木门上挂着一个大横幅，上书：“莎士比亚级世界最强作家！”

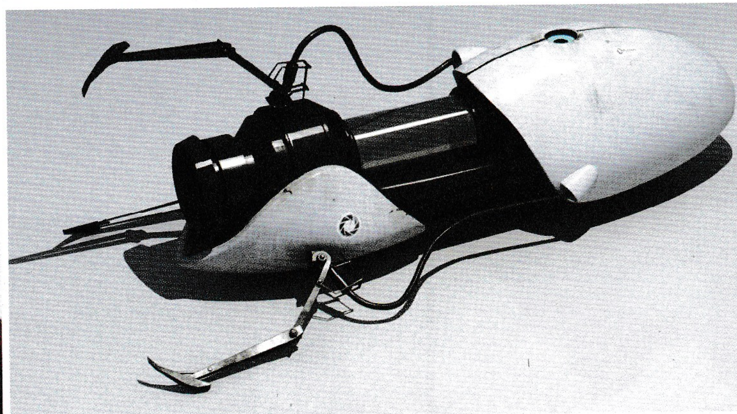
在办公室里，Erik、Chet 和 Jay Pinkerton 挤成一团。设计组们想出来的东西是不错，但是怎么用故事把他们串起来呢? GLaDOS 必须回归，但是如何在游戏中解释它的重生? 有一点可以肯定，没有人希望《入口 2》成为 Chell 和 GLaDOS 的再次斗智斗勇。这概念只适合《入口》那种三小时的简短游戏，而《入口 2》是一个完整的大规模作品，所以需要更具史诗感的故事。最后，他们决定从前作最后从 GLaDOS 身上剥下来的那些“性格内核”圆形机器人着手，将其与之前构思的“两个机器人，一个扳手”结合。游戏的基本概念变成各种人工生命体为了控制 Aperture 而斗智斗勇。



▲网上泄密的 Cave Johnson 设定图。

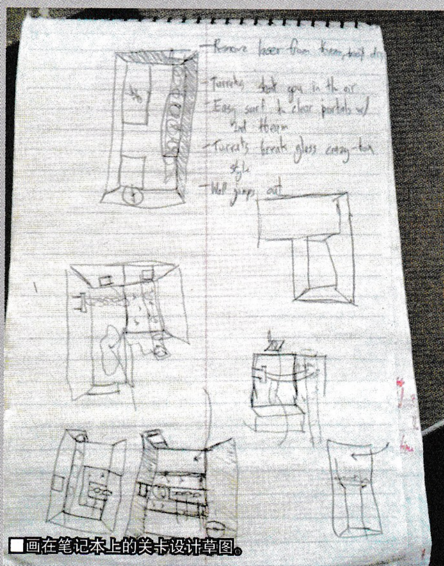


▲著名作家 Jay Pinkerton 加入了《入口 2》的剧本创作。



▲《F-STOP》概念中的入口枪。

木偶秀


画在笔记本上的关卡设计草图。

那是在1979年的某一天，华盛顿肯特市的Prell家中电话铃声大作，当时19岁的Karen Prell坐在床上玩提线木偶。“估计又是一个跟我无关的电话。”她心想。然后她父母叫她去听电话，对方来自纽约。

她放下手中的木偶，箭步冲到电话前。对方给她带来了好消息——Jim Henson已经看过她在当地社区大学录的试演录像带，并对之印象深刻，很有兴趣见她一面。

两个星期后，Karen Prell就在她的童年偶像面前表演了。他当场就决定将她聘用。

当时对于青少年来说，能够和Jim Henson一起在《木偶秀》节目中表演是令人激动的梦想。Henson认为Karen和40岁的提线木偶表演家一样出色，而且还有很大的潜力。1982年，Karen得到了在新节目《Fraggle Rock》中操纵表演Red Fraggle的机会。她要穿上黑色的舞台靴，鞋跟有1英尺高，这样她的手臂才能举得和那些成年男性提线木偶师们一样高。

后来Karen去过欧洲，参与了其他的木偶表演项目，他还在皮克斯动画公司做过几年，参与了《棋逢敌手》和《玩具总动员2》，还有一部被遗忘的CG动画电影《别惹蚂蚁》。但这些都没能让他产生操控提线木偶的那种神奇感觉。直到2006年，她在朋友的推荐下参加了Valve的面试。

在面试中，Karen被办公室里丰富多样的


Karen Prell年轻时在做木偶节目


Karen Prell

环境给吸引了，而且大家都是年轻面孔。相比之下她自己显得有些老，但是整个办公环境是充满想像力的。这让她想起第一次走进木偶节目片场时的情形。在此之前，她从未玩过游戏，但她在那里并没有陌生感。她以动画设计师的身分加入了Valve的大家庭，花了无数个夜晚测试《求生之路》的丧尸，同事们大老远就能听到她尖叫着咒骂Boomer丧尸朝屏幕吐胆汁让她什么都看不见。

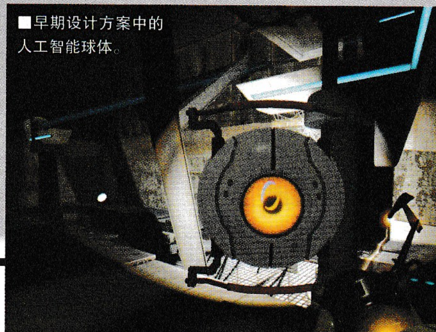
《入口》第一作在人物动作方面做得不多，这主要是因为当时的预算少，制作规模小。而在第二作中，Karen和他的动作设计师与美术设计团队成为实现剧本组想法的关键。不过剧本组首先要把角色个性与背景故事定下来。

剧作家们在YouTube上发现了俄勒冈水族馆的广告，其主角是一条鱼，他坐在自己的鱼缸里，用可爱的声音重复着：“我要去，我要去水族馆。”开发团队将这则广告的理念放入游戏，让其中的角色有自己的动机。办公室里的所有人都开始模仿这段金鱼对话。

其他角色也开始成型。有一个是犹达大师一样的智慧老者，他知道房间里每一个角落的每一条裂缝。然后就像寓言故事一样，当玩家帮他看到了外面的世界，他完全惊呆了。

这些角色都是游戏里的人工智能球体，他们就像来自皮克斯的动画片。它们的出现为游戏赋予了更强烈的个性。在游戏中，和球体们呆在一起的时间越长，GLaDOS变得越嫉妒。她会尝试以扭曲的方式把你抢回来。在某个被取消的片段中，玩家会到达一个新谜题的开始处，看到GLaDOS准备的烛光烤牛肉晚餐。走进一看，会发现烤牛肉已经凉了，然后GLaDOS会惩罚你的姗姗来迟，认为你在欺骗她，和那些球体鬼混。

到2009年夏天，Valve新概念的《入口2》有了重大进展，加入了新角色Pendleton，后来更名为Wheatley。光桥与激光等新要素得到确定，GLaDOS高调回归。但Valve仍然担心其内容含量无法成为一款独立的AAA级大作，毕竟他们的目标是《半条命》、《光环》那样的大预算游戏。幸运的是，能够解决问题的答案就在DigiPen。

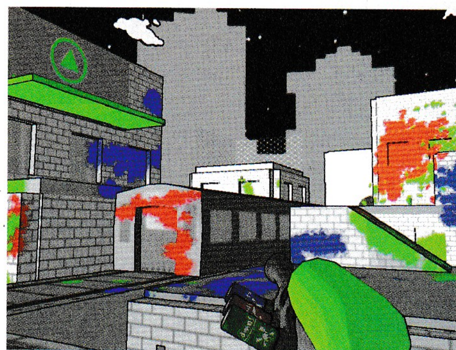

早期设计方案中的人工智能球体

油漆世界

旧金山莫斯康尼会展中心的深处，英特尔和索尼等大公司的展台后面，有一个学生作品展示区。游戏开发者大会给了大学生一个向整个业界展示自己作品的机会。Tejeev Kohli就是这么一名学生。他即将从DigiPen毕业，他和他的团队刚刚完成了《TAG: The Power of Paint》。在这个独特的FPS游戏中，你可以用枪喷洒出来的颜料改变墙壁或地板的物理属性。绿色的油漆使地面具有弹性，红色油漆让你在对应的区域跑得更快，蓝色会将你粘在物体表面上，这样就可以沿着垂直的墙壁行走。

Tejeev承认，他和他的团队希望通过这个DEMO获得与原子猴团队一样的机会——进入Valve工作。但在求职季上，Robin Walker看了他们的游戏后并不是很感兴趣。然而在GDC的那一天，当他吃完午饭回到展台，看到有6个Valve员工站在《TAG》的试玩台前，这让他受宠若惊。这款游戏获得了当届GDC的多个奖项提名，Valve产生了浓厚的兴趣。2009年夏季，Teejev和他的伙伴们顺利毕业，接着就进入Valve开始了他们的游戏职业生涯。

在多数软件公司里，头几年通常是在不断的学习中，要么是坐在测试室里当个游戏临时测试员，要么坐在会议室里旁听。但Valve一开始就把重要任务交托给Teejev等人，让他们将属性油漆技术做到Source引擎里。《入口》团队一直关注着《TAG》，在会议中提出将该技术应用于《入口2》。


▲《TAG: The Power of Paint》充满创意的喷油漆玩法。

一天夜里，《TAG》团队在Valve的内部服务器里发现了“Blobulator”设计实验的记录，这点亮了他们的灵感——也许不一定要用枪喷射属性油漆，可以利用之前已经有人想到的水滴技术。在正往下滴的油漆下面打开一个入口，在目标表面的上方再打开另一个口，就可以让油漆溅落到目标表面上。这样入口的游戏机制就和属性油漆的系统完美结合了。到2009年底，油漆系统已经能在《入口》引擎中顺利运作了，这为游戏带来了奔跑、跳跃等新功能，粘性油漆因为在实验时发现经常造成晕眩而放弃。

在Valve，所有游戏都根据4个指标进行评估：故事、游戏性、美术与“性能”，也就是在电脑上运行的效果。属性油漆系统提升了游戏性，但是到2009年底，Valve更关心的是故事与美术。开发团队还没想清楚一代和二代之间相隔多少年比较合适，一代发生在2010年，是介


■ Randy Lundeen

于《半条命》的一二两作之间，涉及了《半条命》的故事背景。在《入口2》的原剧本中，有一段后来被删掉的情节——Wheatley告诉玩家：“一个拿着公文包的男人刚刚来这里找你。”这里指的显然是《半条命》的标志性人物G-Man。

有人提议将《入口》与《半条命》完全区分开来，将《入口2》的故事设定在5万年后的遥远未来，Aperture的很多地区已经完全变样，与自然融为一体。开发团队与画师Jeremy Bennett和Randy Lundeen进行了讨论，将荒废版的Aperture作为一个设定方向。

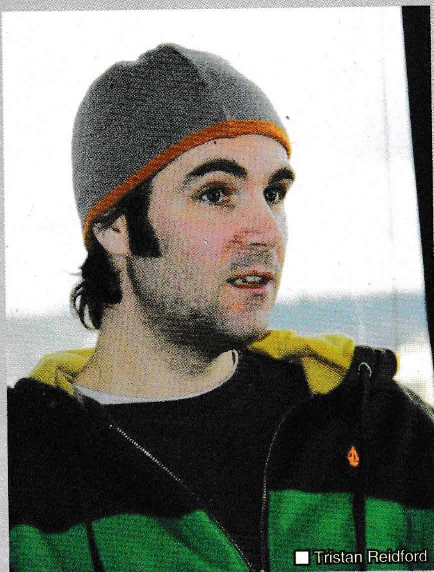
音乐方面，作曲家Mike Morasky希望加入互动式音乐，会根据玩家完成谜题的情况动态变化。比如在加速奔跑的橙色颜料区域，音乐的速度也会加快。游戏测试人员很喜欢将颜料洒得到处都是，然后听互动式音乐的不断变化。但是剧作家们不知道如何将颜料写到剧本里。他们不打算加入时空穿梭的概念，但是在Aperture的地底下，深藏着已经被时间遗忘的原版测试室，那是Cave Johnson在1950年代所使用的，那时还没有光桥、激光等技术，那些原始的测试室正好适合油漆技术。《入口2》所谓的“地下赛道”诞生了，Cave Johnson也获得了新生，只不过他从南方的绅士变成了工业化时代的大亨，演员J.K. Simmons为他配音。

Wolpaw和Pinkerton饶有兴致地改变了玩家与GLaDOS的关系。他们将焦点放在了Wheatley的身上。最初的剧本中，GLaDOS在初期就杀死了Wheatley，但游戏测试员与剧作家对这个角色都非常喜欢，他们决定增加它的戏份，并且让它与GLaDOS争夺Aperture的控制权。于是游戏形成了Chell、GLaDOS和Wheatley的三角关系。

Wolpaw仍然觉得还少了什么很重要的东西，他坐在办公室的角落里，一遍又一遍地听着电影《警察与卡车强盗》的主题曲《East Bound and Down》，其中有一句歌词是这样的：“我们有很长的路要走，但是所剩的时间不多。”这句歌词一直在他的脑海里萦绕。压力越来越大。


▲《入口2》地底区域的设定图。

机器人活宝


■ Tristan Reidford

1959年，Copthorne Macdonald在大学里努力地进行他的毕业设计。朋友都叫他Coppie，他是个无线电操作员，在肯塔基大学学电子工程。他的毕业设计要向人们证明可以使用短波无线电语音设备发送图像——“慢速扫描电视”（SSTV）就这样诞生了。

SSTV是人类历史上的一个重要发明，前苏联用它从Luna 3卫星发送了第一张月表照片。阿姆斯特朗在阿波罗11号飞船上也是通过SSTV向地球发送图像。而在2010年3月1日，Valve决定使用SSTV向玩家们发送《入口2》的首批图像。

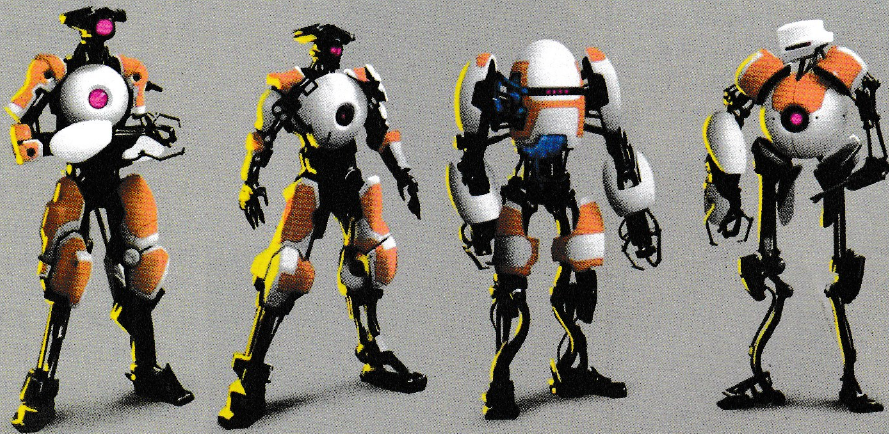
那一天，玩家们登录到《入口》原作之后，会发现有一些内容更新。游戏场景中增加了26个收音机闹钟，每个闹钟都发出一系列的哔哔声。接着，大家发现这些声响是SSTV图像传输的信号。将图像上面的数字与文字破译之后，指向了华盛顿Kirkand市的一个BBS。结果有250万玩家循着这条线索找到了那个隐藏极深的BBS，发现了《入口2》的首批情报。

几天后《入口2》正式公布，Valve确定游戏将于2010年秋季在X360、PC和Mac上推出。关于游戏的首篇报道出现在《GameInformer》的封面故事。GLaDOS归来！入口归来！一切都是玩家所期待看到的。Valve承诺会有单人模式和双人合作模式。在《求生之路》的大成功之后，Valve一直非常希望在《入口2》中增加多人合作模式。原本他们考虑在双人模式中加入两个女性角色，但美术师Tristan Reidford设计了两个可爱的机器人，大家都认为非常适合游戏的风格。这两个机器人是Atlas和P-Body，经过多次修改之后，变成了炮台与人工智能球体的改进版。他们的设计灵感来自日立公司开发的会叠毛巾的机器人，以及MIT开发的Little Dog机器人。

如何将这对机器人活宝的滑稽表演融入到剧情中？Wolpaw仍在完善单人部分的故事，所以多人部分交给了Faliszek。开始时他毫无头绪，连续好几天坐在办公桌旁挠头，听着Mark Ronson的《Bang Bang Bang》，却一个字也挤不出来。

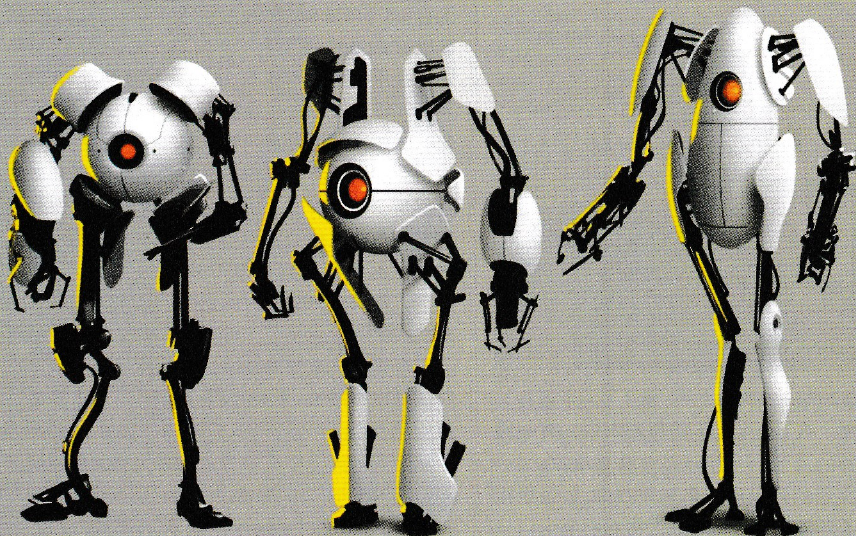
Chet知道GLaDOS必须成为多人合作模式的一部分，在她和那些机器人之间必须要有某种紧张状态。Chet的切入点是：GLaDOS越来越愤恨那些正逐渐具有人性的机器人。他从《机器人总动员》获得了灵感：机器人从Aperture残留的一些人类文化遗产那里感染了人类的情感，比如“最佳老爸”的杯子，或者贴在墙壁上的连环画。GLaDOS通过Aperture的扬声器大骂P-Body和Atlas，以此表明她的不悦。

Valve找了一群试玩人员测试这个新概念，Faliszek回忆说：“玩家们一直在说，他们想讲述他们自己的故事，然后讲给其他玩家


□双人模式机器人的原设计方案。

听，而不是听 GLaDOS 不停地唠叨。"合作模式打破了《入口》叙事方式的一个原则：不要在玩家准备解谜或者行动时打断他们。最后开发团队意识到合作模式不需要跌宕起伏的故事或者冗长的对话。GLaDOS 只要像她的一贯风格那样耍弄玩家。

在 Valve 为 E3 而做准备时，合作模式逐渐成型。就在 E3 的 5 天前，Valve 却公布了玩家不愿听到的消息：《入口 2》无法赶在 2010 年秋季发售。在西雅图出了点状况。



意外转折

2010 年 6 月中旬，南加州大学旁的 Shrine 大礼堂里灯光暗了下来，熟悉的机器人声音响了起来，GLaDOS 咏唱着："惊喜倒计时 3……2……1"

Gabe Newell 穿着一件红色的球衣平静地走上讲台，数千观众露出不敢相信的神情。Gabe 露出了微笑，他就喜欢让大家吃惊。他说："大家好，我叫 Gabe Newell，我在 Valve 工作……"

了解 Valve 和 Gabe Newell 的人都知道，在 PS 相关的发布会上很难看到 Gabe 的身影。过去多年来，他经常在公开场合数落 PS3，他认为 PS3 是程序师们的灾难，就像史蒂夫・乔布斯对 Adobe Flash 的态度一样。Valve 的游戏总是在 PC 和 X360 上推出，无视 PS3 的存在。人们不知道的是，私底下，Newell 对于微软封闭式的 X360 系统不满情绪日增。在该主机上做所有事情都必须先通过微软，他们无法直接与顾客交流，无法自己进行游戏更新。而索尼的 PSN 采取了更开放的姿态，更重要的是他们支持 Valve 自己的 Steam 服务。PC 的用户甚至可以和使用 PS3 的玩家一起玩在线合作模式。

在 Valve 总部，更大的意外浮出水面。由于油漆系统是在后期加入的，而且与剧情始终无法很好地融合，所以按照游戏本身的开发进度也无法赶在 11 月发售。6 月 9 日，Valve 宣布将游戏延期到 2011 年。玩家们虽然失望，但并不意外，对 Valve 的游戏来说，延期是再正常不过的事了。

到 2010 年夏季，设计组已经制作了 60 多个关卡，但大多数都还没有相应的对话将其背景设定和故事衔接起来。Newell 说："整个团队都盯着 Erik，眼巴巴地等着他带着故事走到自己面前。"

Wolpaw 在游戏开发期间连续做了三个手术，此后他的健康状况大大改善，但他也感觉到了压力。在小组会议时，他总是滑躺在椅子上，把 T 恤的领口拉到鼻尖上，就像想从会议室里消失。但他无法逃避，有太多的对话需要添加。

在试玩时，玩家们抱怨 GLaDOS 太恶毒了。在某处，她详细描述了打算如何搞死玩家。许多玩家简直不愿意再看到她了，当他们在 Aperture 地下发现她时，很多测试者拒绝将她带走，即使这意味着无法推进剧情。给 GLaDOS 配音的 Ellen McLain 不得不将她有些过头的配音表演稍微收敛一些。Wolpaw 听到了大家的强烈抱怨，他走到办公室的大白板前，用蓝墨水写下了一句话："第二部——降低 GLaDOS 的恶毒程度"，然后他坐回自己的位子，继续听"丹麦女王"嘶吼的旋律。



▲仿佛想要从会议室消失的 Wolpaw。

在黑暗时期也有一些重要的创意突破。人工智能球体 Wheatley 在 E3 展上首次公布之后获得了热烈的媒体反响。Valve 的动作设计师 Richard Lord 为 Wheatley 进行了初期配音，主要是因为他的原配音演员 Richard Ayoade 的排期和 Valve 碰不到一块儿，后来 Valve 只有另找了英国喜剧演员 Stephen Merchant，



▲ GLaDOS 的配音 Ellen McLain。

Wolpaw 和 Bill Van Buren 本来没指望他能抽出时间，没想到 Merchant 看过项目描述之后爽快地答应了。8 月初，Wolpaw 飞到伦敦给 Merchant 进行了录音，他用他的独特嗓音为 Wheatley 赋予了鲜明的个性。

在 Valve，当游戏开发到一定的阶段之后，就是"Overwatch"登场的时候。这是由 Valve 最高层的员工们组成的小团队，他们会把游戏完完整整地玩一遍，确定其是否达到 Valve 的高标准要求。Overwatch 对《入口 2》的评测从 2010 年 8 月末开始，他们的反应相当积极，不过有一些游戏系统需要修改。而对于剧情的反应更直接：故事上缺乏连贯性，游戏节奏需要修改。在游戏的正式评测记录中，他们在故事一项打上了"不满意"。而在外界看来，《入口 2》在各种游戏展会赢得了多项大奖，注定要成为又一个超大作。而 Valve 内部的压力在不断提高，《入口 2》距离发售只有几个月了，但是结局都还没想好——更别提结尾曲了。

最后的录音

2010 年夏季的某一天，Jonathan Coulton 意识到他可能不会给《入口 2》写结尾曲。Coulton 的 Xbox LIVE Gamertag 是 JoCo4Realz，他是一个小有名气的独立歌手，在《入口》的结尾曲《Still Live》之后，他也跟着声名大噪。但是这种几乎被神化的赞誉也是一种诅咒，Coulton 面临的困境也是 Valve 的困境——《Still Alive》实在太深入民心了，要在续作中超越它几乎是不可能的任务。几年来 Coulton 多次找到 Wolpaw，他问："我们该如何在《入口 2》的结尾做出和前作一样强烈的情感时刻呢？" Wolpaw 回答道："我也不知道，我们连结尾都没想好呢！"

到 2010 年夏季，Coulton 已经很久没有听到来自 Valve 的消息了。他心想 Valve 可能决定不用结尾曲了，他说："那时我感到整个身心都放松了。"

实际上在 Valve 内部仍为结局该如何设计而争执不休。有人提议最后让 Chell 说出一句台词，哪怕只是一个"yes"来结束整个游戏，这样就打破了 Valve 的游戏中主角不会开口说话的传统。他们也想过让 Coulton 写多首恶搞歌曲，制作成伪结局穿插在游戏的不同阶段。还有人设想了最终 Chell 和 GLaDOS 共同来个二重奏。

秋季的某一天，Coulton 终于听到了 Valve 的消息。他们终于准备好结局，并确定需要一首结尾曲。几天后，一部戴尔 XPS 笔记本出现在 Coulton 的公寓，里面运行着《入口 2》的初期版本。结局的多个细节仍在讨论中，不过大家已经一致决定让 GLaDOS 最终与 Chell"分手"。她终于确定你不适合她，每次她和你套近乎都会以某种方式受伤。Coulton 心想如此一来可以写首关于分手的歌，描述一个痴情机器人的失恋。

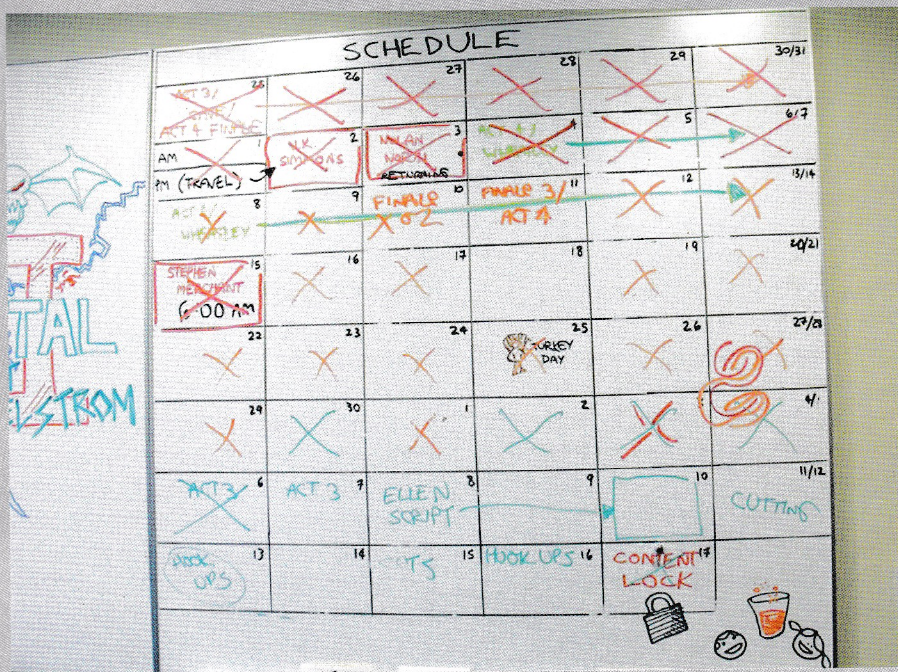


▲ Jonathan Coulton 在家里写《入口 2》的歌曲。

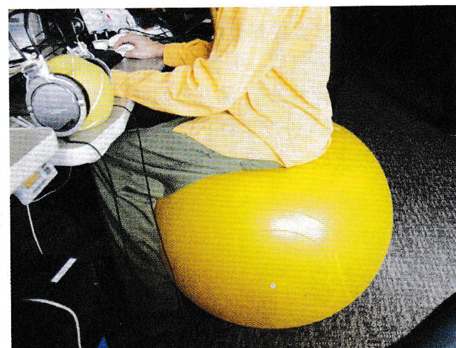
所剩的时间不多，不过 Coulton 不担心，只要有方向，他的效率可以很高。几年前，他每个星期都写一首新歌放到自己的网站上，就叫"每周一歌"。于是他坐在布鲁克林的家里，手中拿着吉他、键盘和 iMac，开始寻找感觉。很快灵感就来了，他写下了第一句歌词："我们又来到了这里，每次都那么令人开心。"然后他的脑海里浮现 Chell 被踢到门外，大门重重关上的场面，于是有了第二句歌词："我曾想让你死，现在只想让你滚。"

几年的等待与几个月的彷徨之后，《入口 2》的结尾曲在几天内写好了，他把自己的作品发给了 Valve。剧本作者们很喜欢，那时他们的白板上写着：2010 年 12 月 17 日之前所有内容必须全定下来。他们没有赶上这个期限，但在 1 月初差不多一切都定了。2011 年 1 月 Coulton 休假归来后立即赶到西雅图，与 GLaDOS 的配音 Ellen McLain 一起进行了最后的录音。

▼公司白板上的日程安排。



最后时刻



▲把健身球当椅子的 Jeep Barnett。

2011 年 2 月某日的上午 10 点，Gabe Newell 走进 Valve 总部 5 楼的会议室。这次他穿的是一件黑色球衣。他拿起一个遥控器，打开了视频会议，对方是印第安纳州 Tippecanoe Valley 中学。"嗨！我是 Gabe Newell。"他边说边用手指在 iPad 上划着。今天是 Valve 历史上极其重要的一天：《入口 2》终于完成，并且要交给微软了。在下面的 40 分钟，Gabe Newell 讲述了他对中学教育的看法。

神出鬼没的 Gabe Newell 总是令外界很难理解他的行为，也是因为这样使其更具传奇色彩。有时谁也找不到他，有时又是谁都能联系到他。他偶尔会将自己的邮件公之于众，有时候会给最不起眼的普通玩家提问回信。曾有个网名 Zwolf11 的孩子在论坛上说他需要 5 个朋友为他的"Hoops of Hearts"慈善活动捐款，但他羞涩地说自己的朋友加起来都没有 5 个。于是他发信给 Gabe 问他能不能捐点钱。几分钟后，他发现自己的账户里多了来自 Gabe 的 100 美元。还有一次他花了几千美元飞到澳大利亚，只为了见一个粉丝，因为他在网上发起了"让 Gabe Newell 飞到澳大利亚"的筹资活动。

Gabe 做这些事，是因为他关心他的顾客们。每次的见面会，玩家都会打心底里感受到他的诚意关怀。所以玩家经常把 Gabe 的照片拿来做成

恶搞影像发布到 YouTube。

在视频会议上，Gabe 对中学生们说："牙医曾经对我们的一些员工说'我不知道你们在做什么工作，不管是什么都赶紧停下来，不然你们的牙都要掉光了。'" Gabe 说，这就是一些 Valve 员工不得不带上戴上牙套的原因。

在办公室的另一端，员工们正在进行《入口 2》的最后测试。Valve 在全球 12 个地方设置了游戏测试站，都是根据一些著名的木偶来命名，比如韩国的"Scooter"、意大利的"Fozzie"。

那一天，Erik Wolpaw 在办公室里不安地走来走去，不断用手捋着过去几个星期长起来的大胡子。这天早上他很郁闷，因为 Coulton 的新歌泄漏到网上了。他的小桌子上摆满了《入口 2》的 T 恤和背心，显示器的上方是一个小巧的 Companion Cube。与其他优秀作家一样，在这最后时刻，他总是在想是不是有哪些对话还要再改改？或者还要再加入哪些新的笑话？但是现在回不了头了，《入口 2》已经完成了。

另一边，Jeep Barnett 坐在他的健身充气球上滚来滚去，他把那黄色的球当作自己的办公椅。他查了一下自己的邮件，看有没有厨艺班的新消息，这是 Valve 给他和几个同事报的班，《入口 2》完成后他们就可以去学厨艺了。大家似乎都在以不同的方式应对最后时刻的压力。

在这个办公室里，你看不到等级之分，大家就像是性格各异的兄弟(和几位姐妹)。14 年前，Valve 是一家由一群年轻 FPS 宅男组成的公司，为喜欢《毁灭战士》和《雷神之锤》的玩家开发游戏。今天，Valve 已经成为价值最高的 FPS 厂商。它那任员工自由发挥的企业文化吸引了娱乐业的顶尖人才们。



▲员工们正在进行《入口 2》的最后测试。

Karen Prell 有时会想，30 年前，她如今的很多同事还是一边吃棒棒糖一边看《Fraggle Rock》的小屁孩，而像《TAG》开发者那样的年轻一辈甚至还在娘胎里。有时这会让她觉得自己很老了，但她又感到骄傲，因为她能和年轻后生们打成一片。

《入口》也让 Valve 的员工们和他们的孩子打成一片。Jeremy Bennett 说起他 5 岁和 7 岁的两个儿子时两眼放光，他们每次看到 GLaDOS 发话就会咯咯笑个不停。他说："我认为这游戏的广告语应该是'他会让你 12 岁的儿子更聪明'。"

那天午后，测试间的声音最终停了下来。在一个角落，一个程序员把鼠标移到了网页上"提交"键的上方。Valve 要将《入口 2》的最终版提交给微软进行最后的测试。这是 2011 年 2 月 16 日下午 2 点 41 分。

业界的剧变

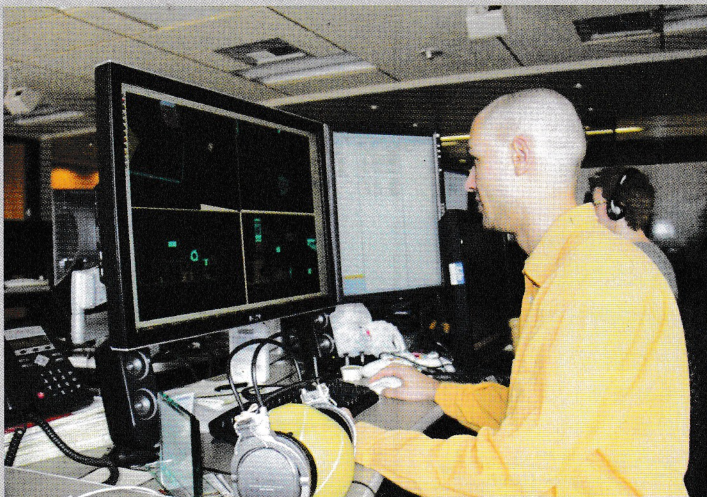
做完游戏后的那几天会给人很奇怪的感觉。几年的辛苦之后，还要在一个不可名状的炼狱里熬一段时间。游戏做完了，但是普通玩家还要过两个月才能摸到。过去几年来，你一直在为满足玩家的期待而努力，到这一切结束时，却还要等待两个月才能等来玩家的审判。

Jeep Barnett 有一个很贴心的母亲，每隔几个星期，当他打开家门前的信箱，就会发现她从老家寄来的惊喜。当她从后院的树上摘下坚果，她会在坚果上贴两颗纽扣小眼睛，然后寄给他。她还有一些很精致的礼物。当 Jeep 还完了助学贷款，老家就寄来了礼物，当他打开邮件，蹦出来一张喊着"恭喜"的卡片，里面还有一罐糖果、一个五彩花冠、一个微波炉手套。这些礼物与 Companion Cube 一样，只是很平常的东西，却成为对 Jeep 有非凡意义的个人珍藏。



▲总是神出鬼没的 Gabe Newell。

游戏开发者们也是将一些很普通的小东西变成对玩家有特殊意义的游戏内容，如果做得成功，会让玩家产生对游戏的特殊羁绊。我们会对自己说："再玩一关就上床睡觉。"结果玩了一关又一关。如果产生了这样的结果，那么在 Valve 办公室里所有的牺牲、那每一个辛苦的日日夜夜都是值得的。



▲游戏做完后，Jeep 剃了个闪亮的光头。

当 Gabe Newell 走进办公室，你可以看到他脸上对开发团队的自豪表情。但他同时也在深刻地思考如何带领 Valve 航行于巨变的风暴。他说："我感觉世界即将发生激变，我们正发狂地将自己摆到一个正确的位置上。这将会是一个恐怖的位置，我们过去的成果不会在实质上影响未来的成功。"

当今业界都在热烈讨论 Facebook 以及 iPad 等移动设备上的游戏。Valve 二者都不涉足。但网络游戏，比如《入口 2》的双人合作模式，显然对 Valve 的未来至关重要。实际上，《入口 2》可能将是 Valve 最后一个有独立单人模式的游戏。

那一天，Newell 离开办公室时，他知道他的团队和他有一个共同的想法——Valve 不会只是顺应潮流，而是将创造潮流。Gabe 本人已经有一些新主意，包括一个目前正在 Valve 开发中的最高机密项目，一个可能要持续 5 年以上的巨大项目。他说："未来 5 年，当你回首过去，会发现今天像石器时代一样古老。"说罢，他像平常一样消失无踪。

勇者之路

《勇者斗恶龙》25周年特辑

以如今的眼光回头看当时的《勇者斗恶龙》，你也许看不到任何优点：简陋的画面、笨拙的移动、简单的剧情，区区5个城镇、5个迷宫、10种魔法，主角孤身作战，同时还只能与一个敌人战斗……《勇者斗恶龙》一代显得过于原始。但它的伟大意义在于以简单直观的形态为所有日本玩家开启了一个新世界，它不像其他游戏那样从左打到右，从上打到下，偶尔在过场的静态插画里冒出几句台词。你可以自由操纵主角在幻想世界里探索，与NPC对话，寻找宝物，打倒敌人，提升自己的等级，从一个只能与史莱姆过招的小角色成长为打倒龙王的大英雄。它带给玩家的是一种融入其中的冒险感觉，仿佛自己就是勇者，走遍幻想世界，游历一个又一个城镇，见到了形形色色的人物，他们的某些言行举止会让你会心一笑，一些台词也许会让你在许多年后仍然记忆犹新。你会为自己的能力成长而兴奋，到最后有一种经历了大风大浪终成救世英雄的成就感与史诗感。探索要素是游戏成功的重要原因，游戏发售后很快在日本的中小学校里成为话题，学生们互相交流经验，“在XX城镇可以找到XX宝物！”这样的对话常常出现在耳边。口耳相传效应就这样产生，参与讨论的中小学生越来越多，游戏销量以令人吃惊的速度不断增长，最终达到了149万套，是Enix前所未有的佳绩。

于是，感动一代日本人的国民级RPG开始了25年的辉煌征程……

文 藤曦 美编 anubis



漫画少年

十几年前的阪神大地震几乎摧毁了堀井雄二的家乡，让他意识到大自然可怕的一面。于是 2011 年 3 月的东日本大地震之后，堀井雄二通过 SE 官方网站发表了慰问信：

“我自己本身是兵库县的淡路岛人，是在海边长大的孩子。从小就经常在附近的海边游泳、钓鱼。然而那片海却成为巨大的威胁，瞬间夺走了所有东西。一想到这里，胸口真的会感到一阵痛楚……”

也许，那些飘洋过海、环游世界的冒险故事与他少年时的海边生活不无关系。

1954 年 1 月 6 日，堀井雄二诞生于兵库县洲本市。堀井家做的是玻璃生意，在淡路岛开了一家堀井玻璃店。堀井雄二的童年经历与宫本茂有些相似，他说：“小时候经常在山林里探索，曾在深山老林里惊奇地发现一座废弃的神社，那时也经常在古城墙的遗迹玩耍。”幼少时，堀井雄二的梦想是长大后成为一名律师，但是中学后，因为对漫画的热爱，堀井雄二立志成为一名漫画家。但是在淡路岛这样一个偏远的地方几乎没有漫画产业的存在，堀井雄二相信要实现梦想必须“上京”。父母也很支持他追求自己的理想，认为他应该以东京的大学为目标。堀井雄二刻苦好学，终于成功进入早稻田大学文学系。

堀井雄二考上大学的 1972 年，正是日本学生运动最频繁的一年，而早稻田大学更是在各种学生运动中极为活跃。1972 年 2 月爆发了震惊日本的“浅见山庄事件”，大学生们组成的联合赤军 5 名成员挟持了山庄管理人的妻子作为人质，与警方对峙了 10 天，最终造成 3 死 16 伤的惨剧。以此为导火索日本警方开始高调镇压学生运动，而早稻田大学受此冲击决定闭校一年。

堀井雄二对于热血青年们提倡的政治信仰毫无兴趣，对他来说，最优先关注的是如何以漫画表现自己构思的故事，所以他加入了早稻田大学的“漫画研究会”。虽然大学闭校，但当时因为学生运动的流行，学校间的交流也很频繁。早稻田大学的漫画研究会与其他大学的交流非常活跃，并形成了跨校的“漫研联合”，堀井雄二就在这样的组织中崭露头角。

漫研联合决定推出机关杂志，在联合会里招募能写文章的人。梦想成为漫画家的堀井雄二主动请缨，希望借此机会锻炼自己的能力，同时也有机会欣赏别人的漫画作品，可以取彼之长补己之短。堀井雄二认为，漫画家是一个“让很多人高兴的工作”，给读者制造快乐是漫画家的本分，而给杂志写文章也能为读者带来快乐。

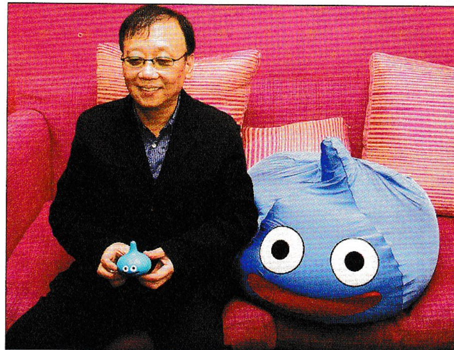
到堀井雄二上大二时，他所主持的漫研联合会刊引起了商业出版社的注意，该出版社发现大学生是一个相当大的漫画杂志消费群体，表示愿意出资将漫研联合的杂志进行商业化发行。堀井雄二对这个难得的机会非常兴奋，他充满激情地创作了多篇文章与漫画作品，第一期商业化发行的漫研联合杂志取得了成功，堀井雄二还受到立教大学漫画研究会的邀请对漫画同好们授业解惑，他和杂志社方面也逐渐建立起人脉关系。

因为学生时代的写作经验以及与杂志社的关系，堀井雄二毕业后成为一名自由作家。他对自己的职业很满足，对他来说最有趣的是帮杂志社打理读者投稿栏目，看到读者们的热情洋溢的建议与意见，让他感觉正在完成“为读者带来快乐”的使命。不过所谓的“自由作家”其实并不自由，他要按期提交规定篇幅的稿件，经常还要按照杂志社规定的主题进行创作，无法自由发挥，无法表现自己想要讲述的故事。就在他感到苦闷的时候，因为漫研联合的一个朋友的介绍，使他邂逅了“小池一夫剧画村塾”。

“剧画村塾”是漫画家小池一夫成立的漫画家培训班，1981 年，堀井雄二成为其第三期学生，与他同期的还有原哲夫和山本直树。同一年，NEC 推出了一款适合初学者的个人电脑“PC-6001”。这款电脑当时的定价是 89800 日元，内存只有 16KB，是一款入门级电脑。这样的价格对于有稿费收入的堀井雄二来说并不是难以企及，因为向往着有个人电脑的生活，所以他决定购买一台。与主机一同购入的还有几款游戏，当时这种个人电脑的游戏是以类似于唱片的磁带为载体。



▲日本早起流行的入门级 PC-6000 系列电脑。



当时日本的个人电脑游戏还没有形成一个市场，大多是业余编程爱好者们将街机厅里流行的游戏用 BASIC 语言制作成电脑游戏，由于当时的版权保护没有现在那么严格，所以这些克隆的游戏大行其道。因为个人电脑的图像处理能力有限，与街机版相比，这些克隆游戏的发色数与分辨率都要低得多。堀井雄二对这些劣化移植版游戏非常失望，对于当时的业界风气更加不满。当时《I/O》、《ASCII》等计算机杂志都在招募读者参与街机游戏移植程序的开发，如果作品被采用，就会得到报酬，发行之后还会得到版税。那时有个人电脑的人很少，只要能掌握 BASIC 就可以制作游戏了，因为很多作品都是出自业余爱好者之手，游戏质量之低劣可想而知。不过因为这些游戏都是用 BASIC 语言制作的，因此要修改非常容易，刚开始学计算机编程的堀井雄二燃起了创作欲望。

堀井神秘三部曲



▲堀井雄二早期名作《ポ－トピア连续杀人》。











堀井雄二相信一味的模仿无法做出精品，电脑游戏应该要有发挥自身硬件特色的游戏，而不能单纯地模仿街机游戏。文学系毕业的他没有计算机编程基础，只有一边自学一边将修改游戏作为其学习编程的试验品。BASIC 语言简单而直观，堀井雄二只靠 PC-6001 自带的 BASIC 入门手册就学了个大概，对程序修改的结果立竿见影，改变一个数值，其结果马上就能反映出来。就这样，堀井雄二走上了业余游戏创作之路。

1982 年，堀井雄二参加了 Enix 举办的第一届游戏业余编程爱好者大赛，他制作的《Love Match Tennis》成功入围，从此在萌芽状态的日本游戏业界崭露头角。当时堀井雄二仍然认为文学与漫画创作才是自己的正式职业，游戏只不过是业余爱好。而因为自己的文学功底，堀井雄二对于围绕剧情的冒险类游戏特别感兴趣。当时的冒险游戏只能在屏幕中显示以线条构成的图案，在图案下方有一些文字描述，根据玩家的文字选择出现不同的场景与剧情走向，将故事不断推进。但是这些游戏只有比 PC-6001 更高级的 PC-8801 机型才能玩，而且几乎没有日语的版本。堀井雄二没有因此而购买 PC-8801，对英语苦手的他认为这样太过麻烦。他发现

如果在 PC-6001 上制作日语冒险游戏，那将会是毫无竞争对手的创新之作。怀着这样的想法，他开始制作冒险游戏。

由于获得了 Enix 的比赛创作大奖，作为比赛的奖励，堀井雄二获得了 Enix 的游戏开发委托。他制作的第一款游戏《ポ－トピア连续杀人》于 1983 年发售，当时该作几乎是 PC-6001 上仅有的日语冒险游戏，获得了用户的强烈好评。游戏的剧情在当时而言极具深度，尤其是结局令人拍案叫绝，游戏中还可以用多种方式实现目标，多项设计都开创了业界先河。后来小岛秀夫曾表示该作是影响他一生的游戏，其中融合了神秘感、戏剧性、幽默感、3D 迷宫，大大提升了视频游戏的叙事潜力。

之后在 Enix 的推荐下，堀井雄二购买了上位机种 PC-8801，也顺理成章地制作了《ポ－トピア连续杀人》的 PC-8801 强化移植版。当时随着技术的发展，原本面向商务市场的 PC-8801 价格大幅下降，进入到了更多的普通家庭。画面精美许多的 PC-8801 版《ポ－トピア连续杀人》销量反而更高。

堀井雄二经常到秋叶原考察玩家对《ポ－トピア连续杀人》的反应，在电脑店里，他发现很多顾客试玩了没一会就摇摇头走开了。原来，《ポ－トピア连续杀人》采用的是指令输入式系统，玩家只有输入开发者事先预设的词，系统才会有反应，而店头的顾客如果不看说明书根本就不知道该输入哪些词汇，连续输入了许多词却毫无反应，自然觉得太无聊。看到顾客的反应后，堀井雄二决定开发一款使用“指令选择系统”的新作。

《ポ－トピア连续杀人》是以堀井雄二的家乡淡路岛和神户为舞台，而新作《轻井泽杀人事件》则是以关东为舞台。但是在该作开发中途，堀井雄二收到大量稿约，将自由作家视为自己正式职业的堀井雄二决定暂时中止游戏制作。

堀井雄二重新燃起游戏创作激情的契机是当时著名计算机杂志《LOGIN》的一个新作企划。该社的次回作招募启事中说，可以为创作者提供游戏背景“取材”的费用，也就是说可以用杂志社提供的资金到北海道旅游。在那时，为开发新作而到实地取材还是一件很新鲜的事，而且对于堀井雄二来说，北海道是个浪漫而神秘的地方，以该地为舞台确实很吸引人。但当时他以“写稿太忙”为由推迟了为 Enix 开发的《轻井泽杀人事件》，转过头来却为《LOGIN》的出版商 ASCII 公司开发游戏，这种行为似乎有失信义。作为一名自由作家，没有信用就无法在行业内立足。堀井雄二向《LOGIN》编辑诉说了自己的难处，对方敬佩他的职业精神，同时也给出了一个提议：“那么，由我们这边准备程序员吧，堀井先生只需写剧本即可。”

就这样，日本最初的游戏剧本作家诞生了。

对于一直因爱好而制作游戏的堀井雄二来说，分工制是极为困难的工作。《ポ－トピア连续杀人》的故事是在游戏开发过程中点滴积累起来的，相应的程序能表现出怎样的剧情都自己心里有数，而如果程序员是别人，就会出现许多意想不到的约束。结果这款《北海道连锁杀人》足足开发了一年时间，而《轻井泽杀人事件》也因此持续难产。《北海道连锁杀人》首次实现了“指令选择输入”系统，玩家在北海道各地旅行，逐渐揭开事件的真相，游戏中使用了堀井雄二在北海道旅行考察拍摄的景色。

1983 年的《ポ－トピア连续杀人事件》、1984 年的《北海道连锁杀人》、1985 年的《轻井泽诱拐案内》——这 3 款冒险游戏被称为“堀井神秘三部曲”。但是其中开发时间最长的《轻井泽诱拐案内》却并非三部曲的集大成之作，反而因其中渗透的喜剧色彩被正统推理冒险游戏爱好者视为败笔，避之唯恐不及。其实，堀井雄二在《轻井泽》制作途中厌烦了冒险游戏，他开始迷上另外一种同样能表达文字魅力的游戏类型——那就是以《巫术》和《创世纪》为代表的“角色扮演游戏”。

国民RPG的诞生

当时日本还没有 RPG，堀井雄二玩到从美国泊来的 RPG 之后，对其浓厚的冒险感觉非常着迷，一边玩一边告诉自己“无论如何也要制作这样的游戏”。可是制作 RPG 要比冒险游戏难得多，堀井雄二自知以自己的业余编程水平做不出那样的游戏。敌人的思考规则、系统的构筑，都需要专业的编程技巧与高等数学知识。虽然自己搞不定程序层面，但是因为之前担当“游戏剧本作家”的经历，堀井雄二知道可以通过分工的方式，与编程高手一起完成自己的 RPG 构想。幸运的是，高手就在他的身边。

通过 Enix 的介绍，堀井雄二认识了刚刚 20 出头的中村光一——一个正在上大学却已创办 Chunsoft 游戏公司的天才程序员。

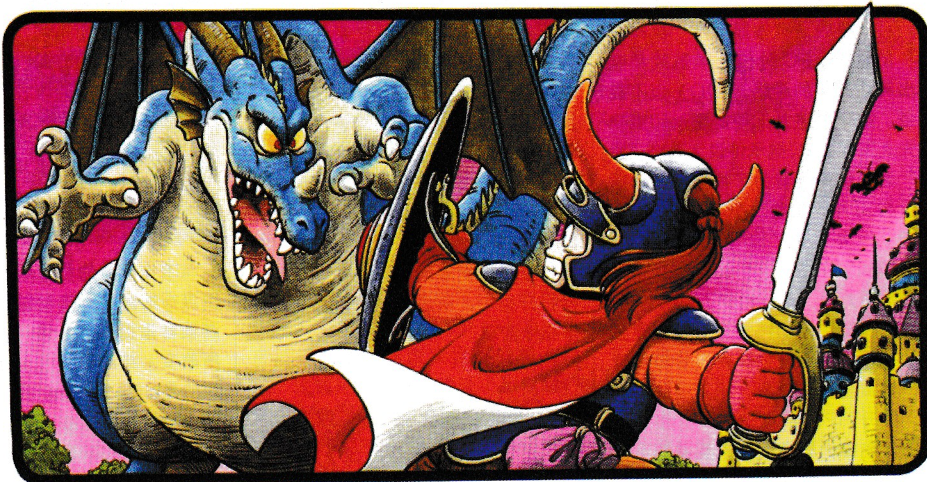
1985 年，Enix 制作人千田幸信以一款《Door Door》正式打入 FAMICOM 阵营，随后 Enix 决定将堀井雄二的《ポ－トピア连续杀人》移植到 FC。FC 的游戏编程难度比个人电脑高得多，所以 Enix 将编程工作交给了编程天才中村光一。两人在这款移植游戏的合作中聊得最多的话题并非冒险游戏，而是正在美国兴起的 RPG。在《ポ－トピア连续杀人》FC 版发售后，销量超过 70 万套，堀井雄二与中村光一成为 Enix 的功臣，说起话来也更有份量。于是堀井向千田提议制作 RPG。当时 FC 流行的是动作和射击类游戏，RPG 仅在欧美的高年龄玩家中流行，这些玩家一般是玩《D&D》等纸上战棋游戏长大，而且有较为丰富的计算机知识。而在日本并没有《D&D》的文化基础，而且 FC 的大部分用户是少年儿童，Enix 内部对于开发 RPG 的反对意见很激烈。但已经迷上 RPG 的堀井与中村更加坚持己见，他们认为 FC 的动作游戏已经很多，Enix 并无优势，还不如以新类型游戏出奇制胜。最终，千田同意了堀井的提案，FC 的首款 RPG 正式启动。

不管是开发哪种游戏类型，FC 用户大多是少年儿童的事实是不可改变的。如果照搬美式电脑 RPG，可能无法为日本的 FC 玩家所接受。在游戏中必须融入日本少年喜闻乐见的要素。几乎所有日本少年都是漫画迷，如果 RPG 能提供少年漫画般壮阔的冒险体验，肯定会获得少年们的认可。堀井雄二在日本漫画出版业里交游广阔，他曾听《周刊少年跳跃》编辑鸟岛和彦说：“鸟山明先生非常喜欢《ポ－トピア连续杀人事件》，很有兴趣参与游戏工作。”堀井雄二大喜过望，他说服 Enix 社长福岛康博重金聘请鸟山明为他们的 RPG 担当人设与绘制插画。堀井雄二将游戏定名为《勇者斗恶龙》，名字里有“龙”（Dragon）又有“冒险”（Quest），与《龙珠》的主题颇为接近。而鸟岛是《龙珠》连载栏目的负责人，平常与鸟山明的联系很频繁，在他的穿针引线下，鸟山明同意为《勇者斗恶龙》设计角色与怪物——这成为《DQ》成名的重要资本，也成为今后“《DQ》系列”的首要标志。

《勇者斗恶龙》的音乐原本是由当时 Enix 的内部职员创作，但是做好之后，内部评价不高。另一方面，知名作曲家椙山浩一当时正沉迷电脑游戏和 FC 游戏，特别是 Enix 的 PC 游戏《森田和郎的象棋》。他用该作附带的产品调查明信片给 Enix 写了热情洋溢的调查意见。Enix 的工作人员收到之后，看到上面全平假名的署名，以为是哪个孩子寄来的，仔细查对一下地址之后确认真是来自椙山浩一，于是受宠若惊，大喊“椙山那样的大人物都寄明信片过来了！”于是大家纷纷过来围观，看到明信片上密密麻麻地写满感想，有人说道：“要是能和这么热爱游戏的人一起工作真是不错呢！”于是 Enix 立即联



堀井雄二ラフスケッチ集



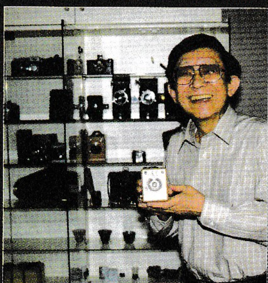
系了椙山浩一，与之建立了合作关系。椙山浩一为Enix作曲的首款游戏是PC的《WINGMAN2》。因为《DQ》的初版编曲质量不佳，千田向椙山浩一紧急委托了《DQ》的作曲任务，而椙山浩一不负所托，只用了一个星期就完成了任务。他创作的主旋律雄浑大气，即使是用FC简陋的音源也难掩其史诗感，与游戏的主题浑然天成，之后成为"《DQ》系列"的永恒主旋律。

堀井雄二使用了类似于《创世纪》的全屏幕地图，战斗画面参考《魔法门》，他将游戏原型制作好之后才交给鸟山明用于绘制插画的参考素材。游戏卡带的ROM容量只有512Kbit（64KB），要在如此迷你的空间内装下一个RPG，不仅是游戏画面的每一个像素都要省着用，文本的数据量也必须大量删减，除了不能使用汉字外，就连片假名也不敢使用，以至于整个游戏通篇都是平假名。同样是为了节省容量，从主角到NPC，都只准备了正面的图案，所以左右移动时主角也是面朝玩家，当时被玩家们戏称为"螃蟹步"

堀井雄二开发《勇者斗恶龙》的目的是向FC的儿童玩家们展示RPG的乐趣，每一个细节都要考虑到如何让那些从未接触过RPG的小玩家理解。Enix找来很多小学生进行游戏测试，根据他们的反应进行设计调整。最困难的是"如何让玩家知道下一步该做什么？"，小玩家们在测试时总是到处找怪物打，为了让他们知道战斗并非RPG的全部，让他们自己将游戏的剧情推进下去，堀井雄二只有采用"将其他出路封闭"的方式，让玩家只能朝着向他们开放的惟一一条路前进。堀井雄二对开门的方式、移动的速度等细节都进行精心的调整。堀井雄二对小玩家们无微不至的关怀在无形间掀起了日本的RPG启蒙运动，《勇者斗恶龙》成为日本游戏业界迈入RPG时代的开始。

椙山浩一个人档案





椙山浩一不仅是日本乐坛巨匠，甚至在日本政坛也很有影响力。他曾相继担任日本作编曲家协会常任理事、日本音乐著作协会评议员、国家基本问题研究所评议员、国籍法纠正国民网络代表委员、日本西洋棋协会名誉会长等。

椙山浩一出生在东京，父亲是东京大学药学系毕业的厚生官员，因刚正不阿，不与贪官为伍而遭降职。椙山浩一立志要成为父亲一样的廉洁官员，因此考进东京大学理科二类，准备学习药学，继承父亲的衣钵，但大三时转到了教育心理学科。小时候他只有一部脚踏式管风琴，上了大学之后才有机会接触到钢琴。毕业后他一边工作一边学习音乐，进入了文化广播公司，被分配到报道部，负责节目的选曲。他相信未来电视将取代广播成为主要传媒，所以在富士电视台成立的同一年（1958年）进入了富士电视台。之后他以编导身分策划了世界最早的音乐排行榜节目"名曲选播"，但在台内屡屡遭到同僚排斥，所以在1965年辞职，专心发展自己的音乐事业。辞职初期他曾自称"自由导演"，为一些电视台策划制作了几个节目，如今在日本娱乐圈流行的"自由导演"、"自由播音员"等职业头衔便是由此而来。

作为日本的乐坛权威，他的众多作品曾引发社会的轰动效应。尤其在Group Sound风靡日本的年代，他为The Tigers创作的《花之首饰》等作品被广为传唱。只要是日本人，就不可能没有听过他的音乐作品。除了流行音乐与游戏音乐外，他还为许许多多热门产品制作电视广告歌曲，总数超过2000首。而这样的音乐巨匠却从未接受过正规的音乐教育，完全靠自学成才。他曾在杂志访谈时说："因为没有上音乐大学的钱，所以只能上公立的东京大学。"这位自学成才的音乐巨匠在摇滚、爵士乐、前卫音乐等领域都有极深的造诣。

因为他的名字总是以全平假名出现，所以经常被误以为姓"杉山"，名字也有"孝一"、"光一"等多种说法。但是在他初期作品中确实是写上了"椙山浩一"四个汉字。他的业余爱好是收集古典照相机和游戏、玩具等，也喜欢读书与美食。近几年他独资成立了音乐唱片公司SUGI RECORD，主要从事各种音乐会活动，包括《勇者斗恶龙》的系列交响音乐会。

椙山浩一用一个星期完成《DQ》音乐制作委托的轶事在业界传闻佳话，其实对他来说这也不算什么，他的最短时间记录是用12小时完成了他人的项目委托。他也是最早将游戏音乐制作成交响乐的音乐人，早在1986年就由他创作了《勇者斗恶龙 交响组曲》音乐CD，由伦敦爱乐交响乐团演奏。1987年为《勇者斗恶龙II》做完曲后，他举办了世界最早的游戏音乐会"家庭经典音乐会"，从此这成为日本最著名的游戏音乐会之一，迄今已举办18场。

椙山浩一认为创作游戏音乐与流行音乐完全不同，如果非要将游戏音乐归类，那应该是与古典音乐差不多，因为它们都必须让人百听不厌。古典音乐能够传承几百年，而游戏音乐同样能让玩家在游戏中重复听数百变而不腻。他的家里还收藏了许许多多的古典照相机。在他小学五年级时，在一家商店的橱窗里看到一部小照相机，他央求父母把它买下来，但父母没同意。从此他对照相机的执念有增无减。长大后，照相成为他的主要业余爱好之一。他相信自己可能永远无法掌握专业拍摄技巧，所以他将兴趣转为收集照相机。如今椙山浩一说他已经收集了"数不清"的珍贵、迷你与趣味照相机。

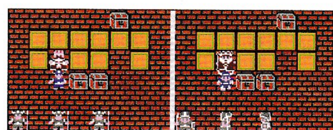
勇者斗恶龙

发售日：1986年5月27日
平台：FC
容量：512Kbit
售价：5500日元
销量：149万套

可能是因为宫本茂对于"英雄救美"的执念，FC时代大半游戏都走不出英雄救美的套路，《DQ》也不能免俗。故事讲述龙王夺走了封印魔物的光之玉和公主，继承传说之勇者"罗特"之血统的勇者为了拯救公主、拯救世界而开始冒险。据说明书介绍，游戏的主角就是"你"，进入游戏时可以编辑主角的名字，而且会影响到初期的能力值。游戏制定了现代RPG的几大基础，比如怪物随身携带黄金四处出没，打倒怪物获得黄金与经验值，用黄金购买道具，积累经验值升级，提升HP、MP、力量、速度、攻击力、防御力等参数。购买武器可提升攻击力，铠甲、盾牌等可提高防御力。当时FC的电池记忆系统还没有开发出来，所以只能采用密码存档系统，存档时会产生密码，再次游戏时输入密码才能继续之前的进度。此外由于容量限制，无法收录太多怪物点阵图，所以很多怪物换一种颜色就当作是不同怪物，这种手段在FC时代的RPG中十分常见。此外诸如开门、打开宝箱等简单动作都要在菜单里选择打开指令，从攻击到对话都要靠菜单指令实现。

逸话

在日版《勇者斗恶龙》发售三年后通过任天堂推出了美版，由于



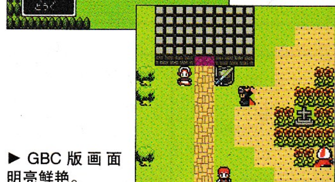
《Dragon Quest》的商标已经被美国的某纸上战棋RPG注册，所以更名为《Dragon Warrior》。两个版本最大的区别是美版采用了电池记忆技术，终于不用靠密码存档了。此外美版的人物点阵图有所不同，人物面部终于可以朝向不同的方向，而不是走螃蟹步了。由于画面的改良，美版的容量提高到1Mbit（128KB），是日版的两倍。

重制与移植

本作最早的移植版是当时在日本很流行的家庭电脑MSX/MSX2版本，游戏容量提高了一倍，画面与音效有所改变，结局也不大一样。最值得一提的是SFC重制版，是以与《勇者斗恶龙II》的重制版同捆销售的方式推出，于1992年12月18日发售，虽然只是重制版，而且价格高达9600日元，但是销量达到120万套，从此开始了《DQ》不断重制的系列惯例。SFC版不仅将画面提高到SFC的水准，而且游戏平衡性进行了调整，增加了新剧情，"岩山之洞窟"、"龙王之城"等迷宫的地图进行了修改。GB版同时对应GBC，于1999年9月23日发售，销量76万套。游戏内容是以SFC版为基础，由于GB屏幕的解析度较低，因此对地图和迷宫的构造进行变更。此外考虑到掌机需要随时游玩、随时中止的特性，因而增加了"中断之书"的功能。



◄ SFC版的战斗画面进化最明显。



► GBC版画面明亮鲜艳。

勇者斗恶龙 II
恶灵之诸神

发售日：1987 年 1 月 26 日
平台：FC
容量：1Mbit
销量：241 万套





开发时间仅 5 个月的《勇者斗恶龙》获得大成功，续作旋即展开，同样只用了半年的时间就制作完成。游戏容量达到前作的两倍，地图规模是前作的 6 倍，增加了乘船旅行、传送门等移动方式，冒险范围十分广阔，也使其成为率先出现载具概念的 RPG。本作对后世 RPG 类型发展完善的主要意义是采取了“队伍”的概念，玩家操作三位继承罗特之血的勇者，终于不再是孤独的单人冒险。金钱全员共有、道具归不同角色所有，每个人有各自的能力特点与状态值，这些都成为今后 RPG 的标准。不过首次引入伙伴系统的《DQII》明显有许多经验不足的地方，比如某怪物被打倒时，已经选定攻击此怪物的我方角色不会自动攻击其他怪物，这样就浪费了一次攻击机会。而且初遇另外两名队伍成员时，他们都是从 LV1 开始，攻击力与防御力都很低，成为不折不扣的累赘，以至于游戏初期难度太大。

游戏讲述前作的勇者拯救了罗拉公主之后，二人坠入爱河，他们来到了一个新的大陆，他们建立了新的王国，以罗拉之名为基础，命名为“罗莱希亚”。百年后，邪恶再临。邪教的教祖大神官控制了魔物与怪兽，指挥他的魔物大军数分钟之内就攻陷了月溪城堡，城堡里的所有人都遇害，只有一个卫士逃了出来，他逃到罗莱希亚城堡，向罗莱希亚王子求助。于是这位继承罗特之血的王子带上自己的剑与盾，开始了消灭邪恶拯救世界之旅，而拯救世界的第一步是要先找到同为罗特勇者后人的撒玛托利亚王子和月溪公主。

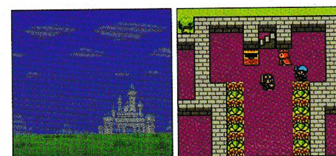
由于是发生在与前作相同的世界，所以前作中的一些地点可以再次拜访，不过经过百年之后，这些地方都有很大的变化，有些村民会向你讲述前作的勇者事迹。在加入同伴概念的同时，敌人也是三五成群地出现，“我方队伍与敌方队伍轮番出招”的 RPG 标准由此确立。游戏中的部分武器带有魔法效果，这也是 RPG 史上首创，魔法与道具种类比前作大幅增加。此外最终 BOSS 有两种形态，这在 RPG 历史上也是一个创举。当玩家辛辛苦苦消灭了大神官，他竟然召唤出更强的破坏神，第一次遇到这种“大场面”的玩家除了吃惊，更多的想必是“敬畏”吧！

逸话

本作被不少人批评为“史上难度最高的《DQ》”，除了最终 BOSS 难度太高，游戏后期持有重要道具的人物“拉格斯”很难找到，“兰德尔齐亚之洞窟”的陷阱过多……许多设定都让玩家叫苦不迭。制作者中村光一曾在电视节目中向苦恼的玩家们传授技巧。

重制与移植

《勇者斗恶龙 II》的重制与移植版一直都是与一代同步，以合集的方式推出，同样推出了 SFC 和 GB 版。SFC 版追加了 FC 美版的开场画面，根据怪物的出现数量获得经验值补贴的设定被废除，部分迷宫进行了修改。



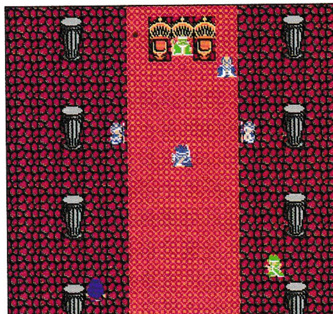
▲ SFC 版精美的开场画面。 ▲ GBC 版画面。

勇者斗恶龙 III
传说的终结

发售日：1988 年 2 月 10 日
平台：FC
容量：2Mbit
售价：5900 日元
销量：380 万套







《勇者斗恶龙》的国民级 RPG 地位从三代开始正式确立。实际上，《勇者斗恶龙 III》的经典地位在一定程度上也应感激《最终幻想》的诞生。这个强劲的对手激发了堀井雄二突破自我的决心，他决定开发一个让对手无法超越的 RPG 经典之作。

英雄罗特的传说像神话般贯穿前两作，以罗特的故事作为“罗特三部曲”的终结，令玩过前两作的玩家感动不已。游戏最初，主角本也是位可由玩家自定姓名的无名勇者，到最后打败魔王，被授予罗特称号，玩家这才知道原来自己一直在扮演那位传说中的上古勇者。这样的结局给罗特三部曲划上了完美的句号。

本作系统上最大的变化是增加了转职系统这个对全系列意义重大的设定。队伍人数增加到 4 人，而且除此 4 人之外，还会遇到其他一些角色，可以作为备选角色，随时更换使用。本作有 8 种职业可以选择，分别是战士、武斗家、僧侣、魔法师、商人、游人、贤者和勇者，等级提高到 20 级就可以到达玛神殿转职。转职之后的角色形象会发生变化，等级从 1 开始，全部能力减半，但是咒文会保留。转职系统的加入大大提高了玩家练级的热情，也使游戏变得更丰富有趣。本作的游戏容量比前作又提高了一倍，地图规模更是前作的数倍之大，而且分成上层世界与下层世界，与前两作相比，本作才是真正意义上的“开放世界”。游戏世界里的地理构成其实是按照现实世界设定的，很多城镇的名字与现实世界的国名相似，城镇里的文化也表现出相似的特色，比如“Romaly”对应的是罗马（Rome）、“Portoga”对应的是葡萄牙（Portoga）、“Jipang”对应的是日本（Japan）。

由于地图规模太大，本作增加了一些新的交通工具，比如可以在空中飞翔的“不死鸟”。昼夜循环系统也是 RPG 史上的重要创举，将时间要素加入之后，不仅使其更真实，也带来了更有趣的探索价值，比如特定的物品、角色和任务只有在一天中的特殊时间才能遇到。另外一个创新是加入了怪兽竞技场，可以在里面下注。

本作在《FAMI 通》杂志 2006 年的读者调查中被票选为“FC 时代最喜欢的游戏”，在史上最喜爱作品排名中位居第三名，仅次于《最终幻想 X》与《最终幻想 VII》，是《DQ》系列”之首。

逸话

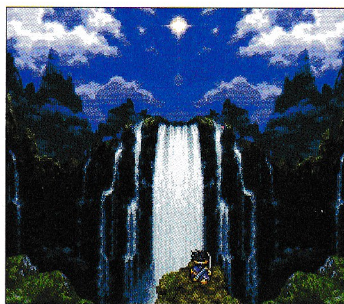
《勇者斗恶龙 III》的发售造成了空前绝后的社会现象，虽然后来销量超过它的游戏不少，但是没有哪个游戏的首发有它那样的惊人社会效应。游戏的发售时间只不过是普通的工作日（星期三），但是很多人就算跷课旷工也要在第一天买到它！因为当时 FC 游戏卡带的生产周期较长，很多厂商为了避免生产过剩导致积压，通常首批产量都不高，畅销的游戏如果首批买不到，等待第二批进货可能要

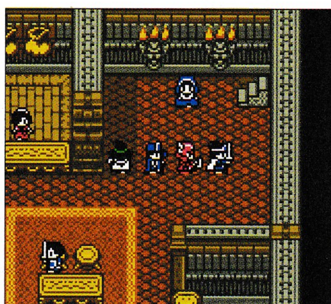
好几个星期甚至几个月。所以当时热门大作首发时通宵排队的现象比如今更常见。《勇者斗恶龙 III》发售前夜，东京各主要电器店前都出现了浩浩荡荡的排队人群，当日在 Bic Camera 池袋东口店外出现了超过 1 万人的史上最长排队人龙，绵延达数公里，造成严重交通堵塞。如此规模的排队盛况后来再也没有被超越过，就算是新主机首发也从未有过如此盛况。当时许多主流媒体争相报道，全国范围的跷课旷工潮引起全社会的关注，后来《DQIII》首发盛况甚至被一些历史漫画收录，成为日本历史上的重要事件之一。《DQIII》发售引发了许多社会问题，除了交通阻塞、跷课旷工外，因为游戏供货紧张，很多没有买到游戏的少年铤而走险，用偷窃、抢劫、恐吓等方式抢来他们心爱的游戏，与《DQIII》相关的少年犯罪事件屡屡见诸报端。从此日本政府要求 Enix 从《勇者斗恶龙 IV》开始，凡是有系列正统续作发售，必须将发售日制定在节假日或双休日。这是历史上首个由政府出面干涉游戏发售日的案例。此外，当时有部分零售店将《DQIII》与其他滞销的游戏强制捆绑销售，也就是说，要想买《DQIII》就必须顺带购买一两款卖不出去的劣质游戏，这也引起政府部门的注意，并出台了不得强制搭售商品的规定。

■重制与移植

与《DQI・II》的重制版相比，同样在 SFC 上重制的《DQIII》进化程度更大。虽然游戏发售日时是 1996 年 12 月 6 日，当时 SFC 差不多已经退出市场，但高素质的重制获得了玩家的肯定，游戏销量达到 140 万套，本作也是 Enix 的最后一款 SFC 游戏。游戏的新追加要素与变更之处非常多，首先是道具数量大大增加，而且增加了回旋镖等能攻击敌人全体的新武器。游戏的画面配置、角色操作与指令操作是以一年前推出的《DQVI》为基本。

2000 年 12 月 8 日，Enix 推出了 GBC 重制版，容量同样达到 32Mbit。游戏在咒文的演出效果、战斗画面、背景等方面传承了 SFC 版，并且利用了 GBC 的通信机能，增加了"怪物奖章"系统，收集打倒怪物时获得的怪物奖章，可以通过 GBC 联机线与好友交换自己的收藏，而且还有与怪物奖章相关的特别隐藏迷宫。本作销量达 75 万套。


▲ SFC 版开场的精美程度可以与很多 PS 游戏媲美。


▲ GBC 版的画面也很精致。

勇者斗恶龙 IV
被引导的人们

发售日：1990 年 2 月 11 日
平台：FC
容量：4Mbit
售价：8500 日元
销量：304 万套

据堀井雄二所说，《勇者斗恶龙》的"罗特三部曲"从第一部到最后一部，都继承了相同的理念，那就是将电脑 RPG 的乐趣简单而无障碍地带给初心者。在这三部曲完结之后，尤其是造成轰动社会效应的《勇者斗恶龙 III》之后，堀井雄二知道日本已经有一批数量庞大的 RPG 忠实粉丝，他们对 RPG 有更高的要求。所以堀井雄二开始重新思考《DQ》的未来发展，这次他足足用了两年的时间才完成下一作的开发。于是随着《勇者斗恶龙 IV》的发售，崭新的"天空三部曲"拉开了序幕。

玩家扮演的主角仍然是勇者，带领着 8 名被引导之人，开始波澜壮阔的冒险。本作首次引入了章节系统，将故事分为 5 个章节，更有史诗感，由 AI 引导的战斗系统、马车系统、5 名角色同时冒险……这些都是本作的独特创新要素。游戏使用的 4Mbit 卡带是 FC 时代罕见的大容量，当时 Enix 将此作为重大宣传要点，宣传口号是"装下 Enix 迄今为止所有游戏绰绰有余的超大容量"。



游戏中的 5 个章节就相当于 5 款不同的游戏，每个章节操作的角色都不一样，而且等级都是从 LV1 开始，勇者到最后一章才出现。这种故事结构在如今的 RPG 中都十分罕见，更何况是当时，可见堀井雄二的创新意识以及对故事的驾驭能力。每个故事都充满寓意，第一章讲述王宫战士莱恩受国王之命调查儿童失踪事件。第二章是顽皮公主阿莉娜厌倦了奢华生活，为了追求自己的勇者梦而克服重重险阻，在自己的信念支撑之下终于实现目标。第三章出现了系列著名的商人特鲁尼克，为了收集财宝，成为世界级富商而努力。第四章围绕孪生姐妹玛妮雅与米妮雅，一个是舞娘，一个是占卜师，他们的共同目标就是找出杀死父亲的凶手。在最后一章，四条故事线索汇成高潮。家乡被魔物摧毁的勇者为了拯救世界而开始冒险，途中遇到了玩家之前所扮演的各个角色，全部 8 人向着天空城进发，收集天空之武具的途中消灭了地狱之帝王，会见了天空城的龙王，最终挑战暗之世界的第二之地狱帝王。

本作新增的收集小金币系统不得不提，游戏里有一个专门收集小金币的国王，玩家到世界各地找到小金币后，和这个国王交换，可以得到比天空系列更强的装备，这绝对是让玩家兴奋的回报，也反映了堀井雄二"让玩家通过努力获得回报"的游戏设计理念。AI 系统的引入也让本作的战斗更具策略性。本作的迷你游戏种类也增加了不少，比如老虎机、扑克以及前作的斗兽下注游戏。本作的存档点数量增加了不少，不需要和国王对话存档，只要在治疗屋即可存档。可能是因为前作过于经典，变化太大的本作在玩家中的争议很大，不过本作的剧本与角色刻画实力毋庸置疑。

■逸话

Enix 对于其知识产权的保护向来是严格到几乎变态的地步，尤其是在《DQ》的资讯保护方面，不仅对于游戏媒体表现出傲慢与神经质，就算是主流媒体也不给面子。《勇者斗恶龙 IV》发售后，《读卖新闻》星期日特别版曾经刊登了读者投稿的插画，以及游戏中最终 BOSS 的名字，结果 Enix 表示强烈抗议，并且发律师函表示要和《读卖新闻》打官司，结果该报不得不在侧面边栏刊登道歉启示。Enix 的这种作风一直延续到与 Square 合并，以至于如今的 Square Enix 同样对其游戏资讯保持极其严格管制的作风，因此在许多媒体中引来非议。

■重制与移植

2001 年 11 月 22 日，Enix 在



▲ PS 版《DQIV》使用了《DQVII》的引擎。

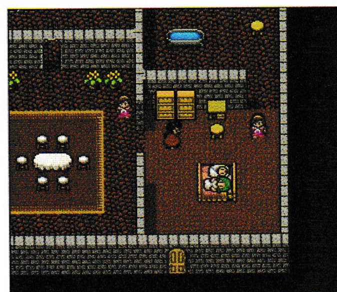
PS 上推出了《DQIV》的重制版，销量达 117 万套。游戏使用了《DQVII》的引擎，画面与之非常接近，而且也使用了《DQVII》的一些游戏系统，比如用于会话和调查的“便利键”、与伙伴会话的功能、怪物图鉴、攻击多个敌人的武器等。游戏新增了战历系统，玩家在游戏中的战斗情况被全部记录，由此产生不同的称号，不过对故事没影响。《DQVII》里的移民之町也在本作登场，还可以利用记忆卡交换角色。游戏有不少的新增剧情，比如游戏开始后，主角开始冒险之前的“序章”，游戏通关后还增加了与第六章，其中有新迷宫和新伙伴。这个章节其实是当年 FC 版由于容量不足而被取消的。2007 年 11 月 22 日，SE 推出了该作的 NDS 重制版，游戏销量达到 127 万套。本作大体上是以 PS 版为基础，不过活用 NDS 的特性增加了一些新功能，比如利用通信功能将自己设定的角色传输到对方的移民之町。

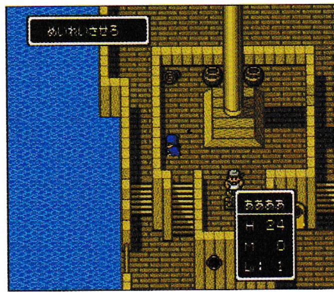

▶ NDS 版比 PS 版的画面更精致一些。

勇者斗恶龙 V
天空的新娘

发售日：1992 年 9 月 27 日
平台：SFC
容量：12Mbit
售价：9600 日元
销量：280 万套







本作是《勇者斗恶龙》的首款 SFC 游戏，也是堀井雄二和 Chunsoft 团队首次开发 SFC 游戏，为摸索适应 SFC 的游戏开发环境而耗费了不少时间，所以游戏的开发周期也达到了前所未有的两年半时间。游戏原本预定于 1992 年 5 月 31 日发售，但是后期进度不顺，所以调到 8 月，最后再推迟到 9 月份。

本作的故事主题再度反映了堀井雄二对家庭题材的热衷，故事中盘会发生“结婚”这个人生重大的事件，堀井雄二曾表示这是剧情最让他自己感动的一作。由于 SFC 机能的提高，本作的画面与音乐表现力大幅提升，所以使用了较多的事件场面表现剧情。虽然故事最终还是无法逃脱勇者斗魔王的传统，但是在初期是围绕寻找人与物的主题，寻找主角的母亲才是本作的主要目的，消灭魔王反倒是次要的。本作还出现了隐藏迷宫，在迷宫深处有比最终 BOSS 更强的隐藏 BOSS。

游戏初期，6 岁的主角随着父亲旅行，来到圣塔洛斯村，再会青梅竹马的毕安卡。在那里他还见到了一个看起来跟自己很像，但是年长许多的神秘男子，他让他照顾好自己的父亲……后来父亲为了保护儿子和亨利王子而被强敌杀死。时间一晃过了 10 年，被卖给奴隶贩子的主角与亨利一起逃出了大神殿。主角遵照父亲的遗言，寻找他的母亲玛莎和传说之勇者。途中经历了亨利的加入与脱离，以及他和玛丽亚的结婚等各种事件，主角自己也遇到了大富豪之女弗洛拉，以及再会毕安卡，他可以选择其中一人结婚。之后为了查明自己的出生之秘密，主角回到了故乡格兰巴尼亚。在那里他被拥立为王，而他的妻子生下了一儿一女，但是接着就被魔物掳走。主角前来营救，却双双被石化。8 年后，主角的儿女解除了他的石化魔法，把他带回了故乡。然后他带着子女开始了寻妻之旅，在此途中发现他的儿子就是传说之勇者。后来为了拯救天空城，主角穿越时空回到过去，从过去的自己那里拿回了宝珠——原来几十年前幼年主角遇到的那个神秘男子就是未来的自己！最后他终于在光之教团的据点打倒教祖，救出了妻子，并且在魔界找到了母亲玛莎，继承她的志向，与大魔王米尔德拉斯对决。

本作也有不少创新系统，最重要的是加入了动作键，终于不用在主菜单选择对话、开门等动作，只要在人物或可疑的对象前面按动作键即可，方便了许多。本作首次加入了培育怪物参加到队伍中作战的系统，由此衍生出后来的《怪兽篇》。可以收集的怪兽有 40 种，它们与人类同伴一样可以升级，用装备强化能力，部分怪兽达到特定等级后会学到特技。结婚生子概念自然是最大的创新，在整个 RPG 历史上也非常罕见，而且根据结婚对象的不同，也会产生细微的差别，在剧情与能力方面都有不同。

逸话

SFC 版开发当时，除了几位主要角色外，鸟山明绘制的城镇中的人们很多都没有被最终采纳，反倒是出现了许多个性突出、造型引人注目的原创角色图案。在后来 Enix 推出的正式攻略本中，出现了这些角色的插画，他们是由中鹤胜祥根据鸟山明的画风绘制的。这些插画与游戏中的图案完全不同，比如游戏中明明是长发的女孩，在插画中却是短发。

重制与移植

本作的 PS2 重制版于 2004 年 3 月 25 日发售，虽然售价高达 8190 日元，仍创下 161 万套的惊人销量记录。游戏采用了类似于《DQVII》的画面，不过人物首度 3D 化，并且终于可以使用类比摇杆进行人物的移动操作。背景音乐大部分使用了交响乐，由 NHK 交响乐团演奏。战斗的参加人数由 SFC 版的 3 人增加到 4 人，升级时的状态值上升幅度由固定方式改为随机。新增的剧情也不少，包括弗洛拉幼年时代的故事。新增系统包括世界各地城镇与迷宫里的“名产品”，可以在名产博物馆展示自己的收藏。此外还增加了 3 个迷你游戏。

NDS 重制版于 2008 年 7 月 17 日发售，销量同样高达 123 万套。本作以 PS2 版为基础进行重制，游戏引擎沿用了 NDS 版《DQIV》，包括角色的操作、指令方式等都与之相同，角色与怪物都变为 2D 点阵图。游戏中出现了弗洛拉的姐姐狄波拉，并成为主角的第三个新娘候选人。



▲ NDS 版沿用了之前 4 代重制版的引擎。

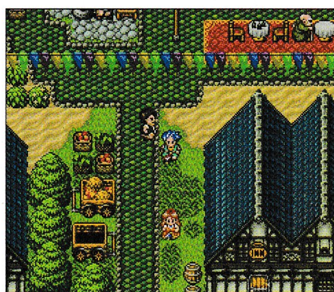


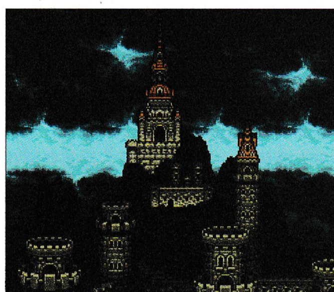
◀ PS2 移植版创下销量新高。

勇者斗恶龙 VI
幻之大地

发售日：1995 年 12 月 9 日
平台：SFC
容量：32Mbit
售价：11400 日元
销量：320 万套







"能超越 DQ 的只有 DQ！"——这是《勇者斗恶龙 VI》发售时充满豪气的宣传语。作为"天空三部曲"的最后一作，本作也是 2D 时代最后的《DQ》正统续作。游戏的主题是"发现"，存在两个面积巨大的世界地图。主人公们在两个世界不断穿梭，将故事逐步推进。虽然多重世界架构在 RPG 中很常见，但是像《DQVI》这种从游戏序盘开始就不断在两个世界中往返的 RPG 却很罕见。而由于这种特点，城镇居民们的台词也会不断发生变化，本作的剧本量因而达到了 4500 页的惊人规模(前作是 2800 页)。从本作开始，游戏开发商从 Chunsoft 转为 Heartbeat，游戏系统有很多变化。本作不仅容量大大提高，也是系列首款采用专用音源驱动的游戏，在 SFC 上实现了接近于交响乐的惊人音乐效果。更惊人的是，这些在 SFC 历史上数一数二的音乐总计容量不到 2Mbit。

《勇者斗恶龙 VI》的叙事方式再度创新，采用了类似于倒叙的方式，一开始就是挑战大魔王的前夜，但是很快发现这只是梦境。之后会发现游戏是由梦之世界与现实世界组成，这就是副标题"幻之大地"的由来。主角从现实世界的一个大洞掉落到下界，也就是梦之世界。那里与现实世界几乎无异，但是主角本身以类似于幽灵的状态存在，别人都看不到他 (这也闹出了许多趣事，比如你可以戏弄村民，让牧师以为你是神)。之后你会遇到梦中见到的几个伙伴，并且知道了如何在两个世界之间穿梭的秘密。原来现实世界的居民意识映射于梦中世界，产生了有趣的关联——比如在现实世界里讨厌自己名字的卫兵，在梦中世界就拥有自己满意的名字，在两个世界之间穿梭，会知道村民的梦想与希望。而主角其实并非偏远山村的无名小卒，而是某个王国的王子。最后你会遇到最初梦中出现的魔王，但他并非最终 BOSS，真正的终极魔王住在梦与现实之狭间的黑暗世界。

《勇者斗恶龙 III》的职业系统在本作中回归，并参考了"《最终幻想》系列"的职业系统，不需要再等到 20 级才转职，不过仍然要找到达玛神殿才能转职。职业等级与主要的经验值等级变成两种概念，每一个职业有 8 个职业等级。掌握了几个基本职业后，还会开启几个高级职业，包括魔法战士、战斗大师、超级巨星等，这些职业都融合了多种能力特点。道具袋的加入提高了玩家的道具携带能力。本作虽然取消了昼夜循环 (仅在剧情需要时变化为夜晚)，但是地图规模比前作提高一倍，新引擎做出来的画面效果明显进化，基本达到了 SFC 的极限。新增的迷你游戏有趣味横生的史莱姆斗技场以及最佳着装比赛。将游戏通关之后还有隐藏迷宫可以挑战，以及出现一些新角色。

逸话

"《DQ》系列"从第一作开始，开发周期就在不断拉长。本作因为剧本量太大，而且更换了制作组，开发了一个完全发挥 SFC 硬件特性的新引擎，所以开发周期超过 3 年，比原定计划多用了一年时间。游戏售价也达到了 1.14 万日元的历史最高点，这主要是因为当时 SFC 卡带元器件的供货成本大幅提高，尤其是 32Mbit 的大容量卡带成本极为高昂，以至于当时很多 SFC 大作价格都超过 1 万日元。这也是当时日本很多第三方放弃 SFC 转投 PS 的关键原因，因为采用 CD-ROM 格式后，不仅不用为容量限制而苦恼，而且可以节省数千日元的卡带成本，生产周期也大大加快，发行商可以制定更灵活的产量目标。

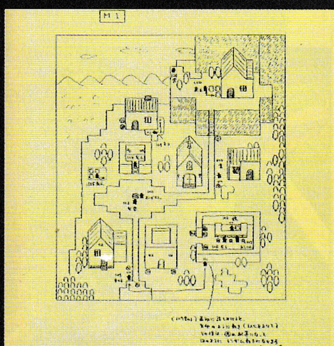
重制与移植

本作的 NDS 重制版于 2010 年 1 月 28 日发售，销量 130 万套。游戏系统与引擎仍然沿用 NDS 的前两个重制版，加入了伙伴会话系统，怪物育成系统大幅变更，怪物大师职业无法再招募怪物。战斗后将怪物变成伙伴的功能被废止，不过满足一定条件会有一些史莱姆加入队伍，并新增与史莱姆有关的迷你游戏。此外本作也引入了与《DQIX》相似的无线通信系统。



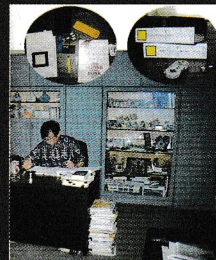
《DQ》是怎样炼成的?

《勇者斗恶龙 VI》无疑代表了 2D 时代《DQ》的最高成就。在 1995 年 2 月，有记者拜访了 Enix，之后写了一本手册，向玩家展示了《DQVI》的开发花絮。这本手册是游戏历史上极为罕见而珍贵的资料，其中不仅有对堀井雄二的采访，还访问了鸟山明和椙山浩一，这两位向来深居简出，能采访到他们的记者寥寥无几。而他们工作时的情形，对于多数玩家来说更是难得一见。

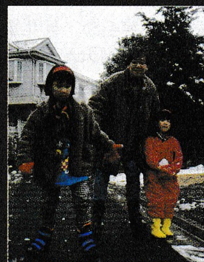


■右图是《勇者斗恶龙 VI》的脚本，主要由两大要素构成：地图与对话。在粗略绘制的地图上，标注了 NPC 们的所在位置 (图中的人形黑点)。这些 NPC 旁边标注了数字，这就相当于他们在游戏里的编号，意义跟"路人甲"、"路人乙"差不多。因为当时的游戏画面较小，对话框里一行最多只能显示 17 个字，最多显示三行。这让剧本作者们很头疼，需要尽量避免长句。

■堀井雄二通常早上 8 点起床，洗漱之后就往公司赶。对他来说在办公室里通宵加班是常有的事，虽然当时已经有不错的计算机设备，堀井宁愿选择用手绘制脚本，他说这样可以很方便地将一页页的脚本叠在桌子上，翻阅起来很方便。在绘制脚本时，他会想像脚本变成实际游戏画面的样子。没有灵感的时候他就躺着发呆，或者玩一会儿游戏，直到灵感出现。《勇者斗恶龙 VI》的脚本总共有 4500 页 A4 纸，装订成 13 本厚厚的策划案。地图总共绘制了几百张，游戏角色有上千人。



"我喜欢喝咖啡牛奶，工作日里每天要喝一升。"堀井雄二说，这是他的能量来源，而且经常也是灵感来源。

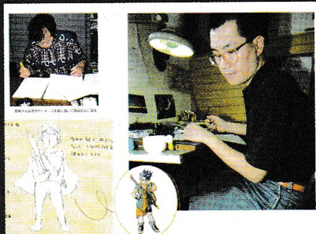


■星期六和星期天是堀井雄二的休息时间，他会尽自己当父亲的义务，陪女儿麻莉菜与儿子南兵到处玩，麻莉菜最喜欢《美少女战士》的游戏版。堀井雄二不会在家里玩《DQ》，他说："我

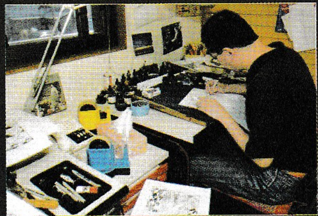
在制作游戏时已经一遍又一遍地玩到快断气了，发售后肯定不玩，如果玩的话会生气地发现还有很多地方可以做得更好。"

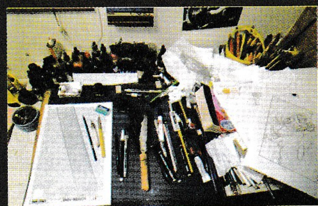
他的业余爱好是收集照相机、建造铁路模型和帆船模型，他认为做模型与写脚本一样都是精细活。麻莉莱养了一只可爱的小仓鼠，取名为"鼹鼠"，因为这个小家伙很喜欢挖洞。她和她的父亲各买了一双单排轮滑，他们家门前的道路就是他们的练习场。

■下图是鸟山明工作时的样子，堀井雄二要向他详细说明服装、饰物、道具等各种细节。通常是堀井雄二本人先绘制出角色的基本草图，旁边再加上一些描述性文字，然后将图交给鸟山明，鸟山明再根据草图绘制完整的插画。



■鸟山明住在爱知县，与堀井雄二很少见面。堀井雄二将他的设计草稿寄到鸟山明的工作室后，鸟山明马上根据初稿进行设计，他说："大约 70% 的角色都是在初稿的基础上添加的。我会给每个角色画 5 到 10 张草稿。我关心的是设计出从未见过的角色，同时又有漫画般的吸引力。"



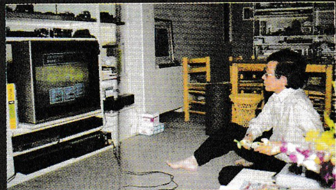


■这就是传说中的 BIRD STUDIO，地方虽小，却创造了日本的国民级漫画。鸟山明每天的工作时间是从下午 1 点到晚上 9 点。他很少玩游戏，有时候会和孩子们

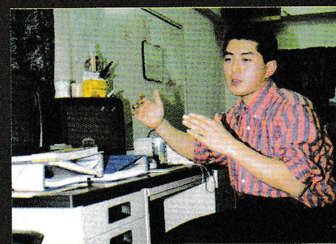


一起玩《超级大金刚》。工作时他倒是经常听收音机，用音乐让自己放松。正如堀井雄二喜欢喝咖啡牛奶，鸟山明喜欢用小麦茶提神。

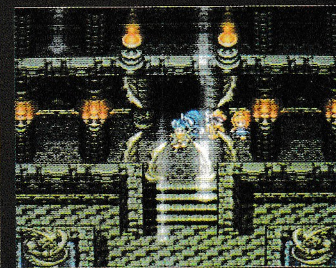
■椙山浩一将音乐创作好并录制到录音带中，然后向堀井雄二与他的团队播放并征求意见，如果堀井雄二认为这个曲目与游戏内容不符，该曲目就会被放弃。椙山浩一热爱游戏，平常也喜欢用游戏消磨时间。

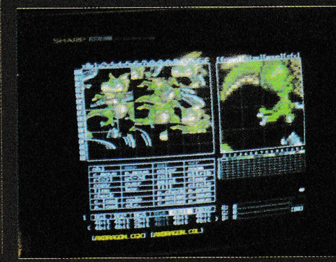


■脚本做好之后就交给 CG 设计师真岛真太郎将纸上的手绘图案变成游戏画面。首先要研究确定脚本里欠缺的一些要素，比如墙壁的颜色、材质等，接着用鼠标在电脑上绘制。通常构成一幅画面的元素多达 700 种。每一种物体都要注意与周围环境的对比，比如同样是岩石，出现在诡异迷宫中的岩石就要做出恐怖而可疑的感觉。如果从脚本中无法清楚把握场景感觉，真岛真太郎会到户外寻找有类似感觉的实景作为参考。

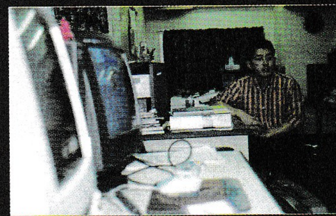


■《DQVI》的画面是由 4 个画面层组成的，就像 4 张电影胶片叠加起来，洞穴等基本场景是在最底层，上面一层是岩石、墙壁等物体，再上面一层是光线等渲染效果，人物是在最上层。不同的画面层是单独移动的，而如何移动就是程序员的事了。

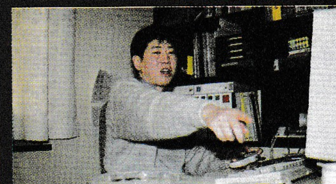


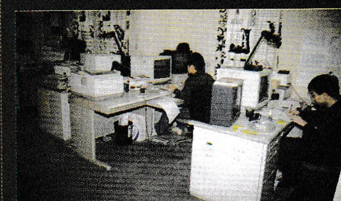


■真岛真太郎热爱插画与设计，20 岁时他被邀请参与游戏设计，从此进入游戏开发领域。小时候他的父亲曾参与了动画《铁臂阿童木》的制作，所以在真岛家动画制作是一个很经常的讨论话题，真岛真太郎在这样的环境熏陶下迷上了插画设计。小学时他非常热爱做家务，家政课的成绩比班上所有女生都好，包括缝纫、厨艺都是班上的佼佼者。他也喜欢汽车，工作时喜欢喝日本茶。

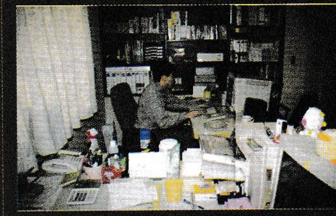


■程序员山名学负责将美术组做出来的东西动起来。当时游戏卡带容量有限，对程序员来说，控制游戏容量是最重要的工作之一。



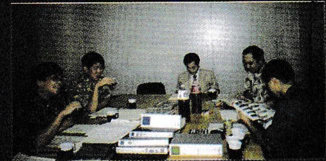


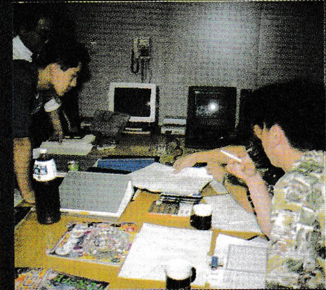
■山名学通常是早上 8 点半起床，10 点到公司，然后一直工作到下午 7 点。工作时他也喜欢喝日本茶，每天要喝 20 杯。他每个月都要旅行一次，算是给自己充电。他说去哪儿并不重要，关键是要到一个新的环境里透透气。



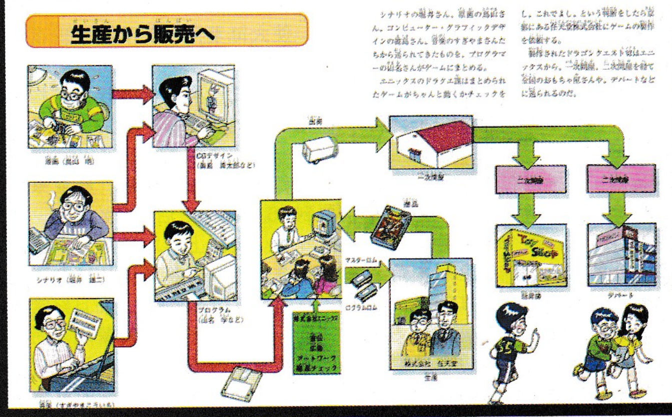
12 岁时，小山名拿着自己的压岁钱，想到秋叶原买一台能收到国外电台的收音机，他看到收音机旁边有一部叫做"电脑"的不可思议的机器，店员对他说："这部机器还能玩游戏哦！"这句话把山名学带入了游戏的世界。

■发行商 Enix 负责提供资金、召集开发人员、开发进度管理以及最终的产品销售，公司里有商品企划本部、软件企划部，还有一个专门负责《勇者斗恶龙》品牌发展的"DQ 课"。每个星期有两次会议，堀井、真岛和山名的程序组在一起进行计划调整与汇报进度。当新的部分达到可试玩的状态，所有人都要试玩一遍，并讨论哪些需要调整以及应该添加哪些内容。在游戏制作后期，"DQ 课"要开始准备广告宣传工作，比如提供资料制作杂志的前瞻、制作电视广告等等，游戏的首发数量也由该部门决定。



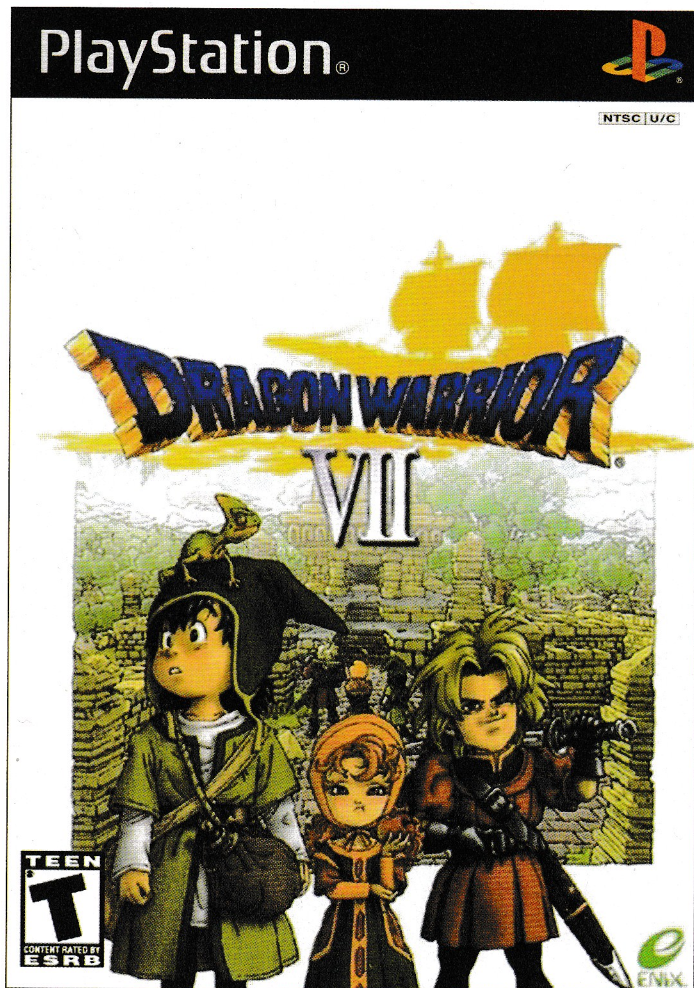


■下图是《DQ》从生产到销售的整个流程图示。山名学率领的程序组将游戏制作到后期时，DQ 课会有专人对游戏进行评估，认为质量过关，就将游戏样品送到京都任天堂总部，任天堂方面评估通过之后开始生产，接着将生产好的游戏运到总经销商，再由总经销商发给次级经销商，最后发往零售店，摆到商店货架上。后来索尼改进了游戏业的流通渠道，取消了中间的经销商环节，直接将游戏发给零售商，大大节约了发行成本。



勇者斗恶龙 VII
伊甸的战士们

发售日：2000 年 8 月 26 日
平台：PS
容量：CD-ROM×2
售价：7800 日元
销量：417 万套



由于使用了 CD-ROM 为载体，不用再为容量限制而发愁，本作的剧本量也达到了惊人的 16000 页！游戏主角原本只是一个平凡的渔民，不过却有一个贵为王子的好友，他是世界上惟一一个王国的王子，而整个世界也就只有一个艾斯塔德岛，其他都是茫茫大海。主角与王子到被称为“禁断之地”的神殿冒险，发现了不可思议的石板，将神殿台座的石板拼合之后，三人被卷入黑暗包围的未知世界。原来那里是过去的世界，而在这个世界里出现了小岛之外的其他大陆。之后主角一行再度集齐石板，访问其他地区的过去，同样出现了陆地。DISC1 就按照这样的流程不断推进，探索了全部的大陆之后，天空神殿就会复活，主角一行进入魔空间之神殿打倒魔王，DISC1 就此结束。第二张碟是现在的世界，魔王伪装成神，再度偷走了多个大陆，艾斯塔德岛也被封印。主角一行唤醒了四个精灵，使大陆复活，为了拯救现在的世界与魔王进行最终决战。

与前几作突破性的叙事结构相比，本作的故事平平无奇，故事的发展非常拖沓缓慢，玩了几个小时之后都没有实质性进展，职业系统要到 15 个小时之后才开始露出一些趣味性。实际上从本作的故事结构就知道它是一个将类似的任务不断重复的“练功类游戏”，而且经常要在同一个地方不断重复冒险，同样的迷宫要走一遍又一遍。总游戏时间虽长，却是靠这种无聊的重复冒险来谋杀时间。不过《DQ》的长处向来是村庄里活灵活现的 NPC 们，16000 页的剧本没有写出精彩的故事，却塑造了许许多多充满个性、有丰富故事的 NPC。在过去世界的行动会给后世造成巨大的影响，比如拯救了人变成动物、动物变成人的村庄后，后世的村民们就会 COS 成动物的样子，举办庆典纪念勇者们事迹。每一个故事就像一个意味深长的寓言。在另一个故事中，一位归隐的发明家痛失挚爱，于是他造了一个机器人，以他的挚爱命名，希望与她长相厮守。回到现代，你会发现那个机器人发狂地救治她的主人，尽管他已经死去了很久很久，只剩下一堆骨头……如果你有耐性细细品味，会从本作的故事中发现许多感人的地方，可惜除了日本的那些狂热《DQ》饭，有此耐性的人实在是寥寥无几。在国内由于语言不通等原因，能深入体会到《DQVII》乐趣的玩家少之又少……

本作充分暴露了 Heartbeat、ArtePiazza 等 Enix 系工作室技术力的严重低下，游戏画面被许多玩家批判“回到了 FC 时代”，不仅与同时期的《FFIX》毫无可比性，就算当时的多数二三线小开发商都明显有更强的实力。事实上本作的画面视觉效果在很多方面甚至不如 SFC 的前作，经常是满屏的马赛克，仅有的几段 CG 动画也极其粗糙。曾在多方面都领先于时代的《DQ》，进入 3D 时代后却成为技术落后的代名词，这也许是因为 Heartbeat 与 ArtePiazza 过于迷恋 2D 时代，对于 3D 新时代有本能的抵触，对技术的研究方向误入歧途。《DQVII》不仅画面简陋，而且充满严重 BUG。这主要是因为 Heartbeat 的山名学相当排斥 CD-ROM 媒体，他和任天堂一样认为 CD-ROM 的数据读取速度太慢，为了提高数据读取速度，他开发了一种数据预读取技术并申请了专利。这种技术可以提前将 CD-ROM 中的地图数据等资料调入缓存，但是技术不够成熟，不像后来的数据流媒体技术那样智能加载数据，以至于在场景转换和战斗结束时经常导致死机，搞得玩家怨声载道。当时“《最终幻想》系列”早已借助 CD-ROM 带来的视听冲击力成为全球最华丽的游戏系列，成功席卷欧美，成为全球最具影响力的游戏系列之一。而《DQ》因其简陋的画面失去了开拓国际市场的机会。其实当时 Enix 看到《FF》在海外风生水起，也很希望《DQ》借 PS 开拓欧美市场，对于《DQVII》的美版非常用心，总共聘请了 20 多名翻译人员和 5 名编辑，总共翻译了 7 万页文本。无奈游戏画面实在太简陋，因为《FFVII》而爱上日式 RPG 的美国玩家们根本看不上眼。



本作虽然在日本之外备受恶评，但在日本本土却触动了很多人的情感神经。《FAMI 通》给出 38 分的高评价，第 5 届日本游戏大奖也为其颁发优秀奖，它还获得了第 4 届文化厅媒体艺术节“数字艺术部门”大奖。它的销量也创造历史新高，首次突破 400 万大关。《最终幻想 IX》选择在本作的一个多月前发售，销量却跌破 300 万。一般认为在日本玩家中的情感地位更高的《DQ》对《FF》造成了强烈排挤效应，很多玩家因为更期待《DQVII》而选择持币观望，跳过了《FFIX》。据说《FFIX》的销量受损也是 Square 决定与 Enix 合并的重要理由之一，这样可以避免今后两大巨作再次撞车。

逸话

1997 年 1 月 14 日，Enix 宣布《勇者斗恶龙 VII》登陆 PS，在日本游戏界引发超级大地震。Enix 相关人员在当时的游戏杂志中否认了《最终幻想 VII》是他们决定也转投 PS 的理由。在《DQVII》登陆 PS 的声明发表前，Enix 曾表示《DQVII》只会在销量超过 500 万台的主机上推出，而由于《最终幻想 VII》发售在即，市场上对 PS 的反应之热烈程度空前激烈，PS 主机销量持续保持高位。SCE 加紧出货，在 1 月 9 日公布了 PS 国内出货突破 500 万台的声明，Enix 当天宣布加盟 PS，5 天后就公布了 PS 的《勇者斗恶龙 VII》。此声明登上了日本各大报纸的醒目位置，宣告了游戏产业的惊天剧变。

首当其冲的是世嘉，当时 SS 与 PS 激战正酣，因《最终幻想 VII》的迫近，SS 开始处于下风。而《DQVII》登陆 PS 的声明等于宣告了 SS 的败北。Bandai 得知此事后决定推迟与世嘉的合并谈判，两大集团的合并计划最终流产。另一个深受其害的



是任天堂。当时Enix社长福岛康博曾向媒体透露，在决定转移平台前，他曾两次前往任天堂京都总部拜访山内溥，说到Enix准备将《DQVII》转到PS的话题时，山内溥两次都漠不关心似地回答："哦，是这样啊。"可以说是傲慢的山内溥自己放弃了挽回《DQ》的最后机会。

由于《FFVII》的发售以及《DQVII》转投PS的声明，1997年成为PS历史上最辉煌的一年，甚至可以说是PS系主机在日本最辉煌的一年。年初宣布出货量突破500万，到年末就变成了出货1000万。

进入3D时代，游戏的开发规模大大提高，而且Enix及其多个制作组加入PS阵营的时间较晚，需要从头开始摸索3D时代的游戏开发新技术，所以《勇者斗恶龙VII》的制作过程对Enix来说真是历经艰辛。除了Heartbeat外，Enix主力开发人员真岛真太郎成立的ArtePiazza工作室也共同辅助本作的开发。但游戏发售计划还是多次推迟。Enix完全无法适应PS时代的大制作新体制，《FF》从"VII"开始团队规模都保持在200人以上，而《DQVII》的团队却只有35人。堀井雄二表示他原本不打算加入CG动画，因为有玩家给Enix写信说"担心加入CG后失去了《DQ》的感觉"，堀井本人也认为如果将团队规模扩大到数百人，将无法控制游戏质素，最终会导致失去独特的"DQ味"。他宁愿将游戏开发周期延长，先是预定1999年12月29日发售，最后关头决定延期。当时SCE曾多次找到Enix，希望《DQVII》赶在年末商战期间顺利发售。至于延期原因，福岛康博曾在《日经产业新闻》采访时表示："如果年末商战发售本作，对于一直关照我们的任天堂将会是一种恩将仇报的叛变行为，延期将对他们有利。"看来，Enix虽然转投PS，却不愿意彻底与任天堂恩断义绝，所以在至关重要的年末商战期间给任天堂留下了喘息的机会。不过真正的原因可能还是因为《DQVII》开发不顺，无法赶在新千年到来之前做好。福岛康博的这番发言只不过是做了个顺水人情。在游戏发售延期声明公布后不久，堀井雄二对Enix和集英社的宣传体制不满，突然在自己的个人网站发表了《DQVII》无限延期的声明。



日本最老最著名的《DQ》铁杆玩家



日本的老一辈著名女星淡路惠子可能是日本最老、最著名的《DQ》玩家。她曾是日本影坛最重要的女星之一，在欧美也有相当高的知名度，其代表作《野良犬》在国际影坛上颇具地位。在这部由黑泽明执导的影片中，淡路惠子饰演的角色堪称日本影史上的经典形象。在1954年，她还进军好莱坞，在影片《孤独里桥之役》中与威廉·霍尔登和格蕾丝·凯利演对手戏。

如今已70多岁的淡路惠子扔在拍电影，而在闲暇时，她最喜欢做的事就是玩《勇者斗恶龙》。几年前，她才对外透露了自己对《DQ》的热爱。她说在她的有生之年里只想再多玩两作《DQ》，她希望SE能够每隔两年推出一款《DQ》的正统新作。

最近淡路惠子参加了《爆笑问题的星期日》广播节目，与主持人一起讨论了她的《DQ》趣事。她说每次玩《DQ》，她有一个奇怪的爱好：先是开一个名为"阿波罗"的存档，玩到最后一个迷宫时退出游戏，然后再开一个名为"宙斯"的新存档。她说这样就能以不同的"身分"将游戏玩两遍，因为每款《DQ》的正统续作相隔动辄三五年，她舍不得那么快把游戏玩穿，那样只会带来无尽的等待。她说："我会把游戏玩上一遍又一遍。"

所以淡路惠子对《勇者斗恶龙IX》感到非常失望，因为它只能建一个存档。虽然这样给她添了不少麻烦，不过也难不倒这个超级热爱《DQ》的老奶奶。为了在她的"阿波罗"即将通关时再开一个"宙斯"的存档，她又买了一张游戏。尽管如此，她对《DQIX》还是有遗憾——对于一个



70多岁的老奶奶来说，NDS的屏幕实在太小了。有淡路惠子这样的老奶奶玩家，我们不难理解为何任天堂要推出加大版的NDS LL，但是这对于淡路惠子来说还是太小。不过她还是要玩至少两遍，她说："我能怎么办呢？这可是《勇者斗恶龙》啊！"

淡路惠子说，除了《勇者斗恶龙》外，她过去也玩《最终幻想》，但是她最钟情的始终还是《DQ》。现在77岁的淡路惠子正在耐心的等待《勇者斗恶龙X》。按照SE的速度，也许她这一生等不到《勇者斗恶龙XI》了，但是她希望在自己的有生之年至少再玩一个家用机的《DQ》续作。

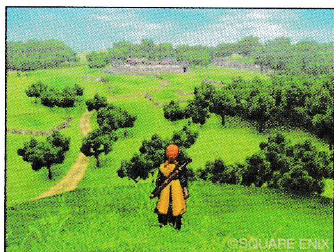
勇者斗恶龙VIII
天空与海洋与大地与被诅咒的公主

发售日：2004年11月27日
平台：PS2
载体：DVD-ROM
售价：9240日元
销量：472万套



从《勇者斗恶龙VIII》开始,《DQ》终于摆脱其一贯的简陋面貌，画面与时俱进，也因而在海外市场上获得重大突破。本作虽然日本销量比备受恶评的前作反而低了50多万套，但是因为精美的卡通渲染画面终于被欧美玩家接受，其海外版本销量首次突破百万，总销量因而创下系列新高。游戏获得了《FAMI通》杂志39分的超高评价，并获得多个业界权威大奖，包括CESA"游





戏大奖 未来奖”、“第9届CESA游戏大奖 最优秀奖”，海外媒体也大加褒奖，1UP、GameSpot和IGN网站都将其评为2005年最佳RPG，这是“《DQ》系列”在海外前所未有的荣誉。

游戏故事从突降瘟疫的特洛登王国开始，国王变成了怪物，公主变成了马，城堡里的所有人都被诅咒，惟一的幸存者是一个年轻的士兵，至于他能幸免于诅咒的原因，就是本作剧情的一个关键所在。在旅行的途中，山贼杨格斯、富家大小姐杰西卡、圣堂骑士库库鲁等充满个性的角色加入队伍。故事的前半部分主要是追击造成王国灾难的罪魁祸首德尔玛格斯，将他打倒后，引出了故事后半段的真正强敌——暗黑神。最后七贤者的子孙被全灭，暗黑神完全复活，惟一能与之对抗的只有主角一行。

《勇者斗恶龙VIII》不仅画面脱胎换骨，地图规模在日式RPG中也是数一数二的。而且由于画面的进化，本作首次取消了主视点的战斗画面，战斗过程更具魄力，遇敌几率也大大降低，这也是很多《FF》系RPG玩家开始尝试本作的重要原因。新增的张力系统提高了战斗的战略性，可以损失一些回合提升张力，然后一鼓作气释放出来，给敌人造成数倍的伤害，利用该系统突破部分高防御力强敌的装甲非常实用。本作的可操作角色虽然比过去少，但是人物性格的刻画却令人称道。值得一提的是，本作的日语版没有配音，但是英语版却有着高质量的配音，很多配音演员都是来自英国的专业话剧演员。看来SE为了将《DQ》打入国际市场确实是煞费苦心。新增的炼金炉系统是本作的一大特色，就像其他RPG的道具组合系统一样，可以将不同的道具放到炼金炉里，产生新的道具。在探索的过程中，从书架等地方会发现新配方，炼制出珍贵新道具。

■逸话

由于Heartbeat和ArtePiazza在开发《勇者斗恶龙VII》的过程中表现出的极度落后的技术力，对画面效果没有太高追求的堀井雄二也不得不为《DQ》另觅开发商。堀井雄二曾经表示，从SFC时代开始他就有制作全3D化《DQ》的设想，但即便是PS也无法实现他需要的3D画面效果。堀井雄二需要的3D是既要有镜头变化的效果，又不能损失系列一直维持的鸟山明式动画感觉，所以《DQVII》使用了3D的场景和2D点阵图的人物。随着PS2的发售，堀井雄二知道他所设想的画面效果终于可以实现了。PS2初期名作《暗云》发售后，其卡通渲染画面让堀井雄二相见恨晚，于是联络了该作开发商Level-5。

Level-5社长日野晃博是狂热的《DQ》饭，当年就是因为想要开发出《勇者斗恶龙III》那样的游戏而进入游戏业，这个从天而降的良机让他大喜过望。他发誓要尽一切努力制作出一款让玩家、也让自己满意的《DQ》。于是他重新研究了过去的系列作，力争在每一个细节上表现堀井设想的《DQ》世界。椙山浩一为本作专门创作了事件专用曲等全新类型，总共有39首乐曲，如果加上中途放弃的方案，总计创作了60多首。

2002年11月，Enix宣布将于来年4月正式与Square合并，为了让双方的投资者放心，并表明公司未来稳定的方向性，在合并声明公布的第二天就公开了《勇者斗恶龙VIII》，并公开首张游戏截图。对日野晃博来说，这个圆梦的项目不容有失，在他的努力下，本作成为系列历史上第二个没有延期的游戏（之前是《DQVI》）。而且从2002年初开始开发，到2004年11月发售，历时约两年半，是系列历史上开发周期比较短的一作，证明了Level-5的实力与效率。

另外，我们都知道《DQ》的攻略本一向都是畅销书，那么到底有多畅销呢？2004年12月，铁人社因为推出了非官方的《勇者斗恶龙VIII 完全攻略资料集》，结果被SE以“侵犯知识产权”、“不正当竞争”等罪名告上法院，该案在一年后和解，铁人社在报纸上发表了道歉声明，具体赔偿金额未知。在案件审判的过程中，SE曾提供了一份资料，其中显示到2004年，“《DQ》系列”的官方攻略本累积销售2256万本。而一本按照上下两卷推出、定价3100日元的攻略本，纯利达1419.5日元。也就是说，《DQ》光是攻略本就创造了数百亿日元的纯利润。

勇者斗恶龙IX
星空的守护者

发售日：2009年7月11日
平台：NDS
售价：5980日元
销量：537万套



本作是“《DQ》系列”首个获得《FAMI通》杂志满分评价的作品，该杂志从1300名玩家投票的统计平均分为8.75分，多数玩家对游戏本身非常满意，但是只能保存一个存档的设定遭到强烈抗议。无线通信功能虽然导致游戏多次延期，但是确实物有所值，为该作保持了长期的生命力。从发售到2010年3月4日，玩家总共用该作进行了1亿1757万7073人次的无线通信，因而被收录到《吉尼斯世界记录》。本作的日版销量432万套，创造系列新高。据《日本经济新闻》报道，因为NDS拥有大量中老年用户，本作吸引了许多老年玩家。但是由于是掌机游戏，售价比过去低得多，因此总经济规模反而不及PS系主机上的前两作。

游戏的故事与以往系列作相比较为特别，主角既不是默默无闻的乡下小子，也不是天赋异禀的勇者，而是天使界里的一名天使。根据天使界的传闻，当女神的果实在世界树上结出果实，迈向神之国度的道路将会打开，天使们也将获得永远的救赎。据说当世界树的周围充满了星之灵气，就会出现女神的果实，而星之灵气来自天使界下方的人间，是人们的“感激之情”的结晶，为了收集星之灵气，天使们就要以守护天使的身分降落人间，守护人类。主角就是以收集人类的感激之情为目标开始了人间的旅途。

本作加入了角色定制系统，功能相当强大，选项非常丰富，从性别、体形到肤色和瞳孔颜色都可自选。职业系统在本作中回归，同样可以到达玛神殿进行转职，也有上级职业可用。玩家可以到露伊达酒店招募同伴一起冒险，从召集人才到创建角色，

露伊达酒店的老板娘都能为你提供帮助。前作备受好评的炼金炉系统得到保留，登场的道具种类超过1000种。当然，最大的特色还是多人系统。只要到露伊达酒店里，与女服务员拉维埃尔对话，选择“募集外面世界的朋友”，就可以招待其他接入网络的玩家到自己的冒险世界中来，或者选择“到外面的世界旅行”，加入别人的游戏世界。将朋友带到自己的世界之后，还可以继续自己的故事发展进度，可以与朋友一起行动，也可以分头行动。在游戏发售后，SE通过网络发布了多个新任务供玩家下载。

■逸话

2006年12月12日，《勇者斗恶龙IX》登陆NDS的消息震惊了业界。当日正是PSP发售两周年的日子，很多人将其与1997年《DQVII》登陆PS做对比，认为这是PSP大势已去的标志。当时公布的《DQIX》是一款动作RPG，堀井雄二表示本作刚开始开发时，一心想的是让玩家组成网络游玩，回到FC时代与伙伴一起在电视机前游玩的那种游戏感觉，至于平台是哪个无所谓。后来因为看到NDS的网络连接功能非常便利所以选定了NDS。这应该只是托词，主要原因当然还是当时NDS卖得太火爆。在游戏的发布会上，和田洋一表示，由于是对应NDS的游戏，预计开发费用和开发周期都会大幅缩短，可能会达到系列最高的利润率。在发布会之后，SE的股票一度

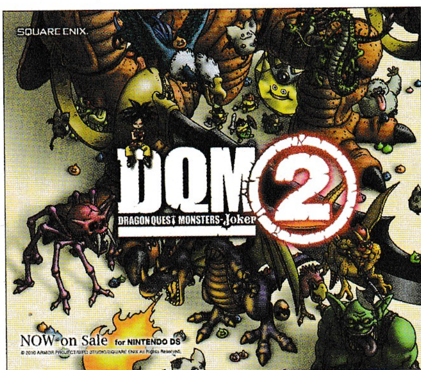


涨停，任天堂股价也跟着大涨。不过动作RPG形态的《DQIX》招致恶评，后来不得不改回指令制。由于游戏系统的彻底改变，发售时间不得不从原定的2007年内延期到2008年，后来又延期到2009年，实际开发周期反而成为系列最长。

2009年2月12日，距离《DQIX》发售还有一个多月之时，SE宣布因为发现游戏存在大量严重BUG，不得不延期到7月11日发售，SE的股价随着此声明而跌停。根据后面的补充声明，严重BUG主要是来自本作的无线通信功能，Level-5在这方面经验不足。由于《DQIX》错过了2009财年，SE业绩大跌，和田洋一、本多圭司副社长和松田洋佑财务部长这三大巨头主动降薪15%。

《勇者斗恶龙》的分支系列

“《DQ》系列”大致可以分为分为四大块，一个是主系列，一个是复刻系列，一个是“不可思议的迷宫”系列，还有一个是“怪兽篇”系列。在遇敌率较高的“《DQ》系列”，玩家的大部分时间是在迷宫里度过的。将迷宫冒险部分单独变成一款游戏并无不妥。初期一直参与开发《DQ》的Chunsoft开发了一种迷宫随机生成系统，以此系统为基础，Chunsoft在SFC上开发了围绕武器商人特鲁尼克的迷宫冒险RPG，当时的宣传口号是“可以玩1000次的RPG”，其创造性的迷宫概念获得了1993年度的日本软件大赏，游戏销量达到80万套。1999年9月15日在PS上推出的《特鲁尼克大冒险2》再创57万套的销量佳绩，后来该作也推出了GBA版。2002年10月31日在PS2上推出的《特鲁尼克大冒险3》故事发生在前作6年半之后，讲述特鲁尼克为了拯救异变的儿子波波罗，而挑战新迷宫。到了2006年4月PS2版的系列第四作，主角变成了《DQVIII》的山贼杨格斯，讲述其少年时代的故事。游戏使用了《DQVIII》的引擎，采用卡通渲染画面，并继承该作的张力系统。



比起《不可思议的迷宫》，《DQ》的“怪兽篇”的影响力就要大得多了。负责该作开发的是日本最大的游戏外包制作公司——东星公司。游戏以《DQV》中出现的怪物育成系统为基础，并融入了“《女神转生》系列”的怪物合体系统，而玩家之间的怪物交换要素则是借鉴了“《口袋妖怪》系列”。该系列的销量一般都在百万以上，迄今累计销量已经超过700万。系列第一作是1998年9月25日在GB上推出的《勇者斗恶龙 怪物篇 特瑞的仙境》。开发本作的契机，是当时《口袋妖怪》掀起的怪物育成热，游戏具备了当时掌机流行的“收集、育成、交换”三要素，在低龄玩家中大受欢迎，销量达到235万套，帮助《DQ》扩大了用户层。续作于2001年3月9日在GBC上推出，模仿《口袋妖怪》的方式，推出了存在不同怪物的《卢卡的旅立》和《伊尔的冒险》两个版本。可惜的是《伊尔的冒险》在发售前出现重大BUG而被迫延期一个月，结果《卢卡的旅立》销量达113万套，而《伊尔的冒险》只卖了38万套。由于销量惊人，这个分支系列也迎来了自己的重制版——PS的《勇者斗恶龙 怪兽篇Ⅰ·Ⅱ》于2002年5月30日发售，这成为Enix的最后一款PS游戏。

以《口袋妖怪》热为契机推出的《怪兽篇》一直都是扎根于掌机，GBA的《旅团之心》于2003年3月29日发售，是Enix和Square合并前的最后一款游戏。本作相当于《DQVII》的外传，讲述基法少年时代的故事。游戏引入马车系统，队伍规模与过去相比大得多。NDS的《Joker》于2006年12月28日发售。与过去不同的是，本作由堀井雄二、鸟山明和椙山浩一这代表系列正统作品的“黄金三角”亲自开发，游戏销量超过190万套。续作于2010年4月28日发售，销量126万套，后来还推出了一个专业版。本作支持Wi-Fi在线游戏，最多支持8人对战。游戏收录的怪物数量达到311种，专业版另外增加了100种新怪物。

除了以上两大分支系列外，《DQ》还有一些小型的衍生作品，比如街机版的《怪物战斗之路》、可以直接插电视玩的《剑神勇者斗恶龙》专用游戏机，以及充满创意的“《元气史莱姆》系列”等。《DQ》的动漫作品更是不计其数，迄今总共推出了17部漫画，最经典的是从1989年开始连载的《达伊的大冒险》，总共连载了344话，后来还根据该漫画制作了动画版，从1991年10月开始播出，总共播放了1年，共46话。

《勇者斗恶龙》人气TOP10

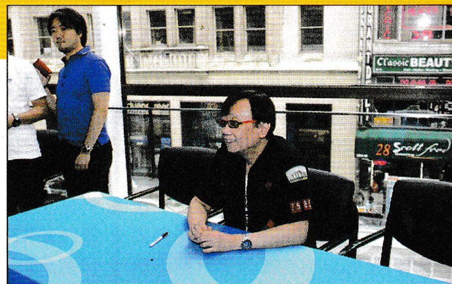
“《DQ》系列”只有9作，还能排出“十大人气最高作品”？你没有看错，这是Square Enix在《勇者斗恶龙》官方网站进行的系列作品人气调查，而且何止是人气TOP10，网站上进行的投票评选是“Best30”。仔细想想，多年来加上各个系列作的N次移植，以及各种分支系列，《DQ》的作品数量可不止30个哦！

在这次调查中，NDS的《勇者斗恶龙IX》以绝对优势高居榜首，而《勇者斗恶龙》的FC原作仅排名17，《DQ2》则是排名15。《DQ5》和《DQ6》都上榜两次，NDS和SFC原版双双上榜，可见这两款经典之作深得民心，也证明了《DQ》的人气真是历久弥新。

《DQ》人气排名

名次	游戏名	平台
1	勇者斗恶龙 IX	NDS
2	勇者斗恶龙 VIII	PS2
3	勇者斗恶龙 III	FC
4	勇者斗恶龙 V	SFC
5	勇者斗恶龙 V	NDS
6	勇者斗恶龙 VI	NDS
7	勇者斗恶龙 VII	PS
8	勇者斗恶龙 IV	NDS
9	勇者斗恶龙怪物篇 Jorker2	NDS
10	勇者斗恶龙 VI	SFC

登山般的游戏体验
——堀井雄二谈《DQ》





在日本游戏业界，堀井雄二被很多人视为游戏之神，但是与宫本茂、小岛秀夫等享誉世界的名制作人不同，堀井雄二非常低调，他很少接受媒体采访。估计大多数玩家都不知道，虽然他名义上是Square Enix的职员，但是在很多年以前（Square尚未与Enix合并之前），他就成立了自己的工作室，叫做“Armor Project”，这家工作室与SE签署了多年的独家委托制作合同。一直以来堀井雄二都是以半独立的身分与SE“合作”，而不是以SE“职员”的身分开发《DQ》。堀井雄二曾多次对SE在《DQ》的营销策略方面表示不满，而近年来《DQ》新作的开发速度越来越慢，可能也跟堀井雄二不满于SE的现行体制有关。

最近为了庆祝《DQ》诞生25周年，堀井雄二开始接受一些媒体的访问，但是几次采访都有SE的人员在旁陪同。也许向来对媒体报道严格管制的SE担心堀井雄二说漏了嘴？

问：《DQ》最近的作品是NDS的《DQVI》重制版，与SFC原版相比有很大的变化，您对该系列的制作手法是否改变了，还是与过去保持相同？

堀井（以下简称YH）：我认为如今游戏市场变化太大了，但是游戏系统本身依然不会显得陈旧，还是跟过去一样。

问：业界的一切都在改变，为何《DQ》还能保留原味？

YH：操作从来就不是《勇者斗恶龙》的要点。我们设计游戏时，就跟开车一样，不会注意如何驾驶，而是享受驾驶的过程。驾驶变成一种可以无需思考的本能反应，我们希望开发游戏也是这样。我们希望大家不需要担心操作，放心地享受游戏内容，所以我们保留了大家习惯的游戏系统，所以《勇者斗恶龙VI》在13年后仍然保持着原汁原味的乐趣。

问：《DQ》角色的个性与世界观的丰富细腻很令人印象深刻，与城镇里的角色对话，他们都显得活灵活现，这似乎是系列极其重要的魅力所在，是它的核心吸引力？

YH：是的，我就是如此认为。开发游戏时，我一直在思考的不是主要角色们的对话，村庄里的每个人都有他们的故事，都参与到故事中。

三宅有（SE《DQ》品牌负责人）：在其他游戏里，当你进入某个村庄，会有那么一两个必须要对话的重要人物，而其他人说什么就无所谓了。但是村子里发生的事件应该是与所有村民都有关的，所以我们希望表现出所有人都参与其中的故事氛围。

问：可是“《DQ》系列”的主角通常都是不说话的啊？

YH：我认为这是非常重要的，因为主角实际上就是玩家的分身，你不能强迫别人按你的话说。我们希望玩家感觉他们确实在控制着游戏的发展，所以只有“是”或“否”的选项即可。

问：“《DQ》系列”非常重视家庭关系，这在其他游戏里很罕见，特别是在过去。您为何如此看重这一方面？

YH：最初我对计算机的感觉是“冰冷而没有人情味”，所以用计算机制作游戏，我认为应该“制作更有人物个性、更温暖而有人情味的游戏”。

问：《DQ》的每一作您都有合作开发伙伴，比如Chunsoft、Heartbeat和Level-5，能说说您是如何维持这种开发模式的吗？

YH：每个开发商都有自己的优势和弱点，比如Level-5适合我们想要在《勇者斗恶龙VIII》里面表现的3D世界，我们是根据游戏的需要来挑选合作伙伴。

问：《DQIX》这么成功，3DS是否有可能推出《DQ》新作呢？你对3DS的看法如何？

YH：不能排除推出3DS版《DQ》新作的可能性，不过目前也无法探讨是否有这个可能。这部掌机很有趣，也有很强的通信机能，我很满意这一点。

问：我们啥时候能看到《DQX》？

YH：现在无法透露细节，不过开发工作进展顺利，它会是一款很出色的游戏。不过现在还不是讨论发售日的时候。

问：很多人认为《DQ》与《FF》是对手，你觉得呢？

YH：最初确实是有一点竞争关系的，我们总是在研究“《最终幻想》系列”并努力超过它，然后两家公司合并了，我们变成了同事而不是对手。我一直认为玩家才会觉得我们是对手，不过这种看法也激励着我们更努力做出比同期其他RPG更强的作品。

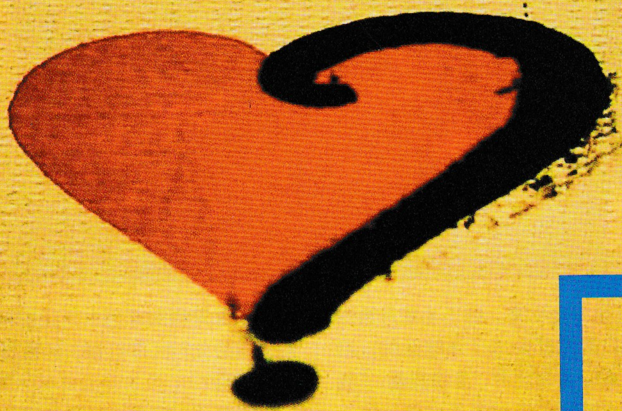
问：你有没有考虑过《勇者斗恶龙》的网游？

YH：有这个可能，不过目前无法透露……《DQIX》就非常重视多人模式，只不过是使用Wi-Fi连接。因为它表现得很出色，所以我们确实产生了摸索网游版的想法。

问：美国人认为游戏应该像过山车一样提供刺激的体验，而《DQ》似乎带来的是平平无奇的乐趣？

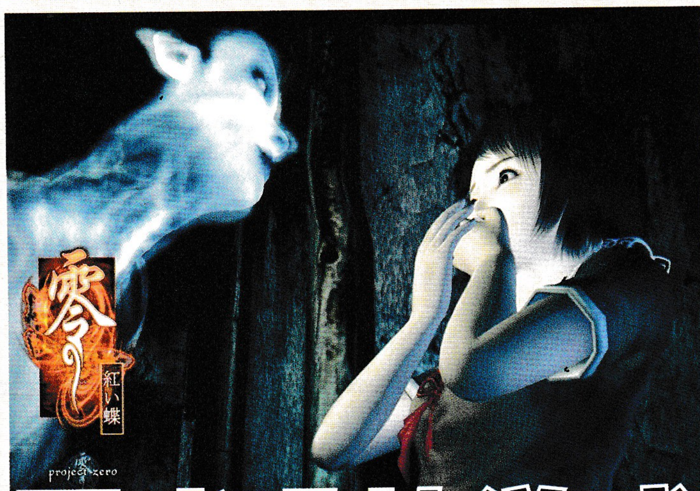
YH：没错。它就像攀爬一座陡峭的大山，要不断攀爬、攀爬再攀爬，到最后你终于爬到山顶，你会看到美丽的风景。

写给未来的爱



统筹 奈落 美编 NINA

“有爱”是形容玩家对某游戏感情的特殊词汇。你有爱的游戏他不一定有爱，也许也不是响当当的品牌。但是你就是爱玩，每当有新作情报放出的时候，你会无比关注。离新作发售还有两个月时你就开始朝思暮想，看着别人不懂这款游戏的乐趣时你会黯然摇摇头——这就是爱。然而和很多爱一样，你的爱某一天也会变，或许已经变了。沧海桑田不变的爱到底有没有？今天我们就来看看几位朋友，写给自己未来的爱。



日式恐怖游戏路在何方

文：八重樱

在安逸的生活中寻找令血管喷张、心跳加速的刺激是人类的本性与欲望，而在电影这一媒体形式诞生之后，人们的这种的本性与欲望也终于得到了宣泄的途径。以希区柯克为代表的一大批恐怖电影大师们在摄影机前竭尽所能地上演着美女 VS 番茄酱的戏码，于是观众们的大脑终于能在短时间内分泌出大量激素，产生别样的快感。随后，游戏这一新型娱乐形式的产生，又赋予了“恐怖”元素另一片发展的天空。一般认为，最早诞生的恐怖游戏是 1992 年在 486 电脑上推出的《鬼屋魔影》，这是一款以美国路易斯安那州为背景的美式恐怖游戏，通过堪比电影布景的镜头视角将恐怖感最大程度传达给玩家，获得了众多好评。4 年之后，Cacpom 的初代《生化危机》于 PS 和 SS 平台孕育而生，当那只啃食着尸体的丧尸回过头来对着玩家“妩媚一笑”时，无数玩家果断倾倒在了它的面前。从此，无论是欧美厂商还是日本厂商都开始抱起了“美式恐怖”的大腿不放，丧尸、怪物、杀人狂被翻来覆去地炒个不停，生生把经典炒成了俗套。于是乎，《生化危机》在恐怖游戏的大路上越走越远，《寂静岭》系列”也再难唤起玩家的深思与感悟。就在恐怖游戏逐渐走入瓶颈、青黄不接的时期，突然觉醒的 Temco 以一部正统日式恐怖的《零 zero》令恐怖游戏重振了雄风，玩家骤然发现，原来没有怪物和僵尸、没有鲜血与悲鸣、没有刺激眼球的断肢残骸的恐怖游戏也能令人不寒而栗毛骨悚然。

由一生成二容易，但是由零生出一却意味着从虚无中创造出新的事物，并不是件易事。《零》就如它的名字一样担负着日式恐怖游戏从诞生到兴起的重任，承载着太多热爱恐怖游戏的玩家们的期盼。它所传达的是一种含蓄的恐怖，很多时候吓到我们的并不是真正的怨灵，而是无故滚落的道具、不知从何方传来的一声叹息、甚至可能仅仅是自己的脚步声而已。大多数灵体并不会对玩家造成实际攻击，他们只是默默地矗立在那里，重复着诀别人世前的行为。而当玩家举起手中的摄影机将怨灵的身影捕捉进取景器中并按下快门之时，所感受到的并不是消灭敌人的快感，而是扑面而来的悲念，那是一种令人窒息般的痛苦，足以腐蚀正常人的灵魂。

《零》系列”在 2003 年因第二作《零红蝶》而被推上了恐怖游戏的巅峰。游戏开篇，双子姐妹在森林小溪边休息，明媚的阳光穿过浓密树叶

铺撒在二人身上，如同油画般美丽。下一个瞬间，姐姐被红蝶吸引一步步走向森林深处，而妹妹在其后拼死追赶直至踏过地藏结界的瞬间天地为之一变，寓意着悲剧已经开始上演。其后，双子姐妹或分离或聚首，本想两人共同逃离皆神村，却不知不觉在命运的戏弄下完成了红赞祭，双子合二为一，天野月子的《蝶》恰到好处地响起，为剧情画上了虽不完美却又完美至极的句号。

"《零》系列"的成功令其他游戏厂商也多少开了些窍，2004 年 4 月 1 日，FromSoftware 跟风推出了和风恐怖游戏《九怨》。本作以阴阳术风靡的平安时代为背景，云集了安倍晴明、芦屋道满等知名阴阳师，再现那个魑魅魍魉肆意横行、阴阳不明黑白不分的混沌时代。《九怨》采用了多主角路线的形式，将"阳之章"和"阴之章"打通后才能了解到整个故事完整原貌，之后还能开启使用安倍晴明的模式。这一点也被随后的《零刺青之声》所借用。因为《九怨》是平安时代的故事，主角们又都是阴阳师，所以作战的武器自然也是式神、咒符等，比起越近距离越能造成巨大伤害的摄影机，这些武器可以在远距离发动进攻，似乎恐怖感也就降低了一个等级。于是制作方弱化了唯美元素，加强了怨灵与魔物的恐怖一面的刻画，塑造了与"《零》系列"异曲同工的日式恐怖游戏经典。甚至有玩家认为《九怨》在各个方面来说都是超越"《零》系列"的，当然这也是仁者见仁智者见智的说法了。

这之后，2005 年的《零刺青之声》、2008 年的《零月蚀假面》依旧问鼎着日式恐怖游戏桂冠的宝座，却再无从可见《九怨》这类具有创新精神的作品问世。尽管近几年，像以电影为基础制作的《恐怖体感 咒怨》、CHUNSOFT 一系列音响小说也在陆续推出，却仍不足以撼动"《零》系列"的霸主地位。而另一方面，玩家们也日趋察觉到，他们所钟爱的"《零》系列"也正走在下坡路上。《零刺青之声》不可避免地走回了爱情路线，并将前两作中的角色拉回来再虐了一把，已是让很多玩家为之不满。到了《零月蚀假面》，舞台突然由日式宅邸变成了洋馆医院，剧情方面神马近亲乱伦、百合之恋、鬼魂搅基、"我要我要找我爸爸（的脸）、去到哪里也要找我爸爸（的脸）"都出现了，人物虽然更为丰富起来，但故事却前所未有的薄弱，灰原朔夜所引发的灾难并不是构建在她为他人承受巨大痛苦的前提下，因此消灭她时带给玩家的感动自然也是少了许多分。当然不可否认，凭借着 Wii 的体感机能，《零月蚀假面》的恐怖感的确是系列史上最高的。当医院电话响起时，Wii 遥控器就发挥出了听筒的作用，举到耳边，听着从另一端发出的呻吟，顿时萌生出要丢掉控制器的冲动。而当需要捡起地上道具时，则要把控制器向前方伸出，此时备不住会出现一只苍白的手紧紧抓住你……之前并未接触过《零》其他作品的玩家都会对《零月蚀假面》做出极高的评价，另一方面老玩家则陷入了深深的困惑之中，玩法与剧情难道必然不能同时进化？《零红蝶》的辉煌难道就再也无法再现了吗？



于是让玩家更为吐血的事件终于出现了。去年，任天堂宣布他们将与 Temco 联手开发一款 Wii 平台的《零》新作，随即公布的画面着实让人心寒到底，居然就是《零红蝶》。也就是说，他们打算在 Wii 上重炒《红蝶》这盘冷饭，更要命的是两位萌妹疑似整容失败丑了很多……。其实我相信，这盘冷饭还是会有玩家愿意买账，毕竟再冷它的味道也还是不错的，可是上完这盘冷饭之后等待着我们的，是不是更多的冷饭？比如《零》全系列 PS3 版高清重制？当商家为了赚钱而不择手段，当制作方失去了继续创新的精神而只顾眼前利益，当玩家们已经对"重制"二字再也提不起兴趣，日式恐怖游戏的未来又在何方呢？我真的不知道。

苦等三年仍不见踪影的《GTA V》

文：华尔兹





作为 Rockstar 的看家大作，Rockstar North 的"《GTA》系列"在销量上从来没败过，前作《GTA IV》给了玩家太多太多的惊喜，这种千万级作品续作是必须有的，不过对于这次 E3 上 Rockstar North 迟迟不肯公布期盼已久的《GTA V》，就算将精力都放在《AGENT》上了也没见其有任何举动。玩家不尽开始忧患起来，是不是开发进入什么瓶颈了，还是有什么其他原因。

按照以往 Rockstar North 表现，《GTA》3 年一部新作似乎已经是不成文的规定，在 2011 E3 上展出《GTA V》一来宣传效果十足，二来也在情理之中，而当全世界《GTA》玩家翘首以盼新作出现时，Rockstar North 却没有丝毫动静，给想要借着这次在 E3 一睹《GTA V》尊容的玩家吃了闭门羹。究其原因，笔者认为可能不是因为不想展出，而是无法展出。毕竟千万级大作不是那么容易就能酝酿出来的。

纵贯最近的沙箱类大作，《荒野大救赎》固然好，

但驾车行驶比骑马奔腾更有别样的浪漫。《黑色洛城》固然好，但自由驰骋比守法探案有别样的乐趣。《无名英雄》固然好，但真实故事比超能英雄更有代入感。作为沙箱游戏的鼻祖，《GTA》有着自己的优势，但同样有着自己的瓶颈。自从Rockstar带起的沙箱风潮起，同类游戏的推出便络绎不绝，前有卡通风格的《狡狐大冒险2》，后有科幻风格的《无名英雄2》，日式沙箱游戏《如龙》也走起了打枪路线，玩家对于沙箱类游戏不再有新鲜感，仅以此为卖点恐怕很难吸引更多的消费者。《GTA V》再想找到新的突破口已经不那么容易，毕竟如果只是将地图做大，将武器增多，增加城内可玩设施，增加载具等，这些内容虽是板上钉钉的事，却很难让玩家再找到新意。新作到底从哪里寻求突破，可能这正是Rockstar North思考这么久的问题。



"《GTA》系列"的另一大特色便是游戏中充斥着典型的美国文化，在城市中行走做任务都仿佛至身在美国当地一般。《GTA IV》中，Rockstar North作出了历代最大也是最好玩的自由市，新作如果想作出更加精彩的城市必定要下一番苦功。单纯地将场景扩大只能做足表面功夫，将各种细节描绘得更出彩才是他们所要面临的问题。而沙箱游戏由于自由度过高，细节过多，也会导致BUG出现不断，消除BUG的工作占用大量的时间多半也是新作难产的原因。

其实《GTA》新作可以进化的地方很多，除了笔者之前提到的那些必然会加入的要素外，将画面表现提升也是新作必须面临的问题。《GTA IV》的画面虽然比前几作好数倍，但比起同时期的顶级大作仍有进步空间，将庞大的新城市每一座楼的建模都做得更精细的确是一个庞大的任务。《GTA IV》中虽然细到每句台词都很考究，但人物表情和动作仍显得僵硬。笔者认为《GTA V》在这两个方面不用过多的担心，表情制作方面完全可以取经自家的《黑色洛城》新引擎，而动作方面我们看到《荒野大救赎》已经做到有板有眼，对《GTA V》这方面的进化我们应该有足够的信心。

前作的任务很精彩，比如银行大战以及讨伐Play boy等任务都很有电影风格，完成之后感觉让人荡气回肠的同时又意犹未尽。《GTA V》在任务的精彩程度上应该不会让人失望，不过如果能做得更大气一些就更好了，各种商场、球场等场景的战斗都是可以好好发挥的地方，而加入互动式的场景破坏一定可以让场面更加火爆。试想在电影院或者飞机内一场惊心动魄的枪战任务将是多么精彩。

剧情也是"《GTA》系列"的强项，很典型的美式风格，很典型的美式剧情，有着一部人性化的剧本。《GTA IV》能让玩家们喜欢上那个面目狰狞的尼克，无非和剧情塑造有很大的关系，而其身边的PLAY BOY、FRANCIS MCREARY等人形象各个生灵活现，让玩家觉得自己就是生活在他们世界中的一份子，爱恨情仇全部和尼克一起体会。尼克在爬上顶点的时候经历了各种阴谋暗算，最终他也失去了自己重要的东西，"出来混，迟早要还"成了《GTA IV》的剧情主轴。面对前作出彩的剧情，《GTA V》的剧本如果不给力，就算是挂着GTA的招牌，恐怕玩家也未必会买账。

再说战斗方面，前作的战斗是典型的第三人称，盲射等系统像极了同时期的《战争机器》，不过体力槽的回复方式没有采用晕血系统。这无疑增加了游戏的难度，导致任务中的战斗场面较短，抢银行之类的经典场面在战斗中打得也不够尽兴。而在《荒野大救赎》中，战斗系统经过了改良，除了增加"死亡之眼"这种时间放慢技能外，主角在受到攻击时可以找掩护恢复体力，这也让《荒野大救赎》的战斗持久度与乐趣成倍上升。根据现在的射击游戏趋势，晕血系统应该会出现在《GTA V》中，但"死亡之眼"再次使用就显得没什么新意了，如何找到一个提高战斗乐趣的新系统想必也是Rockstar North要考虑的一方面。关于新的战斗系统，根据以往的经验，第三人称射击战斗不是Rockstar的强项，从同类游戏身上取经的可能性会比较高。

写下这篇文章时IGN有传闻Rockstar已经放出了《GTA V》的新消息，说游戏正在开发之中，并且过程顺利，已经收尾阶段。最大的惊喜莫过于游戏这次的背景很可能选在以洛杉矶为蓝本制作的圣安地列斯。无论是真是假，以洛杉矶为题材可以发挥的空间实在太大了，虽然之前《GTA 圣安地列斯》的舞台也是这里，但次时代版的洛杉矶必定会更加庞大且充满乐趣。之前没有做精细的场景，借助新的技术与机能势必可以将那个我们熟悉的洛杉矶活活地呈现在玩家面前。斯台普斯中心、环球影城等标志建筑物可以随意进出游玩，想想就激动。

即使这样的她，你依然会爱下去吗



文：狼来了

在E3开始前的不久，NBGI放出了《灵魂能力5》正在开发中并预定于2012年内发售的消息（后文将《灵魂能力》简称为SC）。随后，人设图、影像等与游戏相关的内容逐渐在官方的Facebook及各大游戏网站上更新。比较遗憾的是E3展中提供的SC5试玩版，只有少部分预约过的业内人士才有机会抢先体验。不过值得庆幸的是，在即将举行的TGS中，相信会有完成度更高的试玩版供广大玩家游玩。

回过头去看，SC作为系列的起点，尽管本身存在着许多不足，但她在当时的成功是毋容置疑的；各种新系统的引入以及招式的大胆创新使得SC2被公认为系列的顶峰；SC3和SC4在画面的表现上越发华丽，但系统的严谨性却没有随画面一同提升，评价这两作时玩家更喜欢将焦点放在她炫丽的外表上而不是那略显平庸的内在。

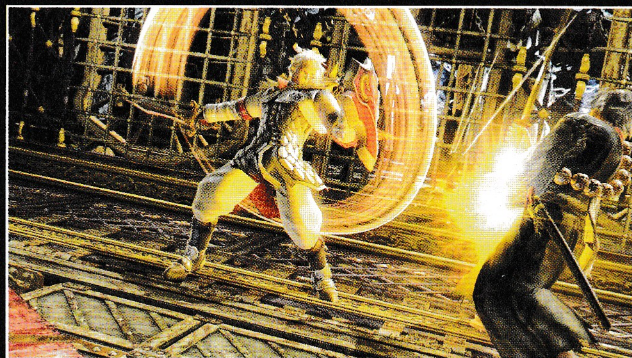
SC5的平台依然为PS3和X360，这就意味着除非制作组打算固步自封，否则继续在难有提升空间的画面上作文章的话，SC5无非就是SC4的马甲。作为一名从SC到SC4一路走过来的玩家，在为新作公布而喜悦的同时，更多的则是担忧，下面请看笔者一一道来。

SC3 & SC4

比起大部分格斗游戏中那丰富多彩的连段，《SC》系列”的前几作更加注重单招的应用与输出。到了 SC4 时期，连段系统的变化让老玩家一度感觉这是刀剑版的《铁拳》，绝大部分角色都能轻易地打出十连击以上，不过因为系统的修正，大部分角色的高连击数连段都不会造成过高的伤害，少数角色的连段则不在修正的范畴内，这也是导致角色间强弱悬殊的一个重要因素。

平衡性一直是《SC》系列”的硬伤，其中 SC2 凭借自身优秀的系统，较好地的弥补了角色平衡性方面的不足，使得其拥有系列中最平衡的口碑。在 SC3 和 SC4 中，平衡性屡屡因为个别强力的招式而遭到冲击。同样风险的起手招式，强角色命中对手后能削减其 1/3 左右的体力，弱角色只能稍微蹭个 1/6 或者更少的体力；此外强角色还存在出招指令简易、风险小或无风险、判定霸道、命中后能通过连段直接扣除对手大量体力的招式（如 SC4 希尔达的三段蓄力 B）；弱角色不仅缺乏有效地的暴血手段和牵制用的招式，在攻击距离、移动力等方面上也毫无优势可言，FTG 里有强角不稀奇，只是有必要将弱角色做到这么弱么？有玩家是为了输才去玩格斗游戏的吗？角色爱真的能为底线角色带来一线的胜机么？

从目前公布的影像来看，连段系统在 SC5 中将会再次得到强化，摸到对手后不单止能用通常技打上数下，之后还能接上类似于必杀技的招式，显然华丽的连段与高连击数是时下格斗游戏的主流。虽然希望制作组会在单招性能与修正等问题上把好关，杜绝类似于 SC3 香华的 33B → 1BB、Taki 的式妖弹 → 空投直接下半管血的情况再度出现，但 NBGI 处理玩家建议的态度令人不敢恭维，举个例子，SC4 中加入了网络的部分，因此通过网络来下载更新补丁的人性化设定便得以实现，但南梦宫只在发售不久后放出过几次更新补丁，之后便再无版本更新的音讯。任凭核心的欧美玩家如何提议、请愿、甚至抗议，官方都无动于衷，SC4 的最终版本至今为止依然是 1.03。



有读者也许会认为，如此主观、无视玩家意见的南梦宫想必会有一套较为完善的调整方案吧？不见得。自 SC3 开始，角色的平衡性调整就陷入了一个怪圈之中：游戏发售后不久，玩家就会发觉部分角色的性能明显强于其他角色一个等级以上以及游戏中各种恶性 Bug 的存在；在随后发售或更新的版本中，个别恶性 Bug 仍然存在，强角色的某些招式经过调整，具体体现为改变招式的硬直或帧数来使原有的连段不成立，如 SC3 美版中索非蒂亚的 66B → 66A+B → 66B 在之后发售的日版里不成立；改变对手被某些招式攻击时的受创状态，如 SC4 艾薇的剑构中，下蹲后起身 B → 背向 A+B，在最初的版本中，背向 A+B 命中的对手会被吹飞回艾薇的正面，而版本升级后，此招除非单发，否则用在连段里无法吹飞对手，换而言之就是变相地将连段删除；尽管这种做法能有效地将强角色削弱，但制作组为何不考虑将这些招式的伤害调低或者将弱角色的性能加强呢？是技术力不足还是因为省事，我们不得而知。有玩家愤怒地表示：“我不知道它们为什么要这样做（主要指招式的性能调整），十年前艾薇的下蹲后起身 B 命中对手时我接 8B+K，为什么十年后我还是只能接 8B+K！我想说的是，如果它们继续这样调整下去，游戏将会变得越来越乏味。到了最后，对战中可以用的指令估计只有 BB、2K 和投技。”一味地删除、削弱，到头来还剩下些什么？将弱角色加强这个治本的办法为什么 NBGI 就是不愿意去尝试呢？影响着游戏平衡性的因素还有过于暴血的投技、偶然性极强的 Ring Out、角色移动能力的差异等，这里就不再一一说明。

SC5

SC5 的时间设定在 SC4 的 17 年后，目前官方也明确了本作的男主角将会是索非蒂亚的儿子帕特罗克劳斯 · 亚历山大，而索非蒂亚也因为体内的邪剑碎片而死亡，除此之外的其他角色，大多都因为各自的原因而不再参战。长达 17 年的跨度，足以表明制作组砍掉重练的决心。原本人气角色的流派将通过“徒弟”“子女”等关键词得意保留并加以改良，这一点反映在宣传视频里男主角以及他的姐姐琵拉 · 亚历山大的招式动作中。而类似于《街霸》的 Blocking 新系统有可能会取代原本的 GI 系统，这一系统对玩家的操作以及反应作出了更高的要求，熟悉对手的招式也是有效运用此系统的先决条件，以往那种利用角色性能来无责任凹招、压制的打法相信会籍此得以改善。此外制作组在场地上费了不少心思，目前公布了数个场景的互动设定稿，最终是否采用还有待定夺，它们分别是：1. 把对手打至墙壁上时，墙面有可能因受到冲击而产生墙洞，受攻击方将会被吹飞至墙的另一侧，进攻方则会自动穿过墙洞，之后落下障碍物把墙洞堵死以避免任意一方回到原来的场地；2. 将对手击飞出场景的边缘后，对手不会直接 Ring Out 而是扣取一定的体力并跌落至另外一个场景里，进攻方自动无伤跳入对手所在的场地（与《DOA》中的场景设定相似）；3. 场景中增加柱子、桌椅、箱子等可供破坏的障碍物，玩家还可以通过攻击将障碍物作为飞行道具掷向对手；4. 场景中出现各种附带异常状态的区域，如角色站在溶岩地带时体力会徐徐削减；5. 角色有可能在水面上进行对战，另外还会引入不影响到中下段防御的高低差地形，两者的目的都是为了提高对战时的真实感。

以上任意一种改动都将是前所未有的，在删除部分人气角色、对系统进行大幅度调整等等的基础上，如果再做不出什么实质性的变革，相信很难让系列的玩家们接受。最后，让我们再相信 NGBI 一次。



龙之皇冠

文：洛克

《三国志》、《圆桌骑士》、《快打旋风》……不知现在还有多少玩家记得这些当年在街机上脍炙人口的经典名作？随着时代的发展，传统的合作横版过关的动作游戏数量在急剧减少，虽然我们可以通过 PC 平台的模拟器重温经典，但往年和一班哥们在闷热的街机厅里满头大汗的打机却

成了永远的回忆……如今的玩家很难再体会到那种通过个人技术和默契的合作战胜强大敌人的喜悦之情。也许，这也是《怪物猎人》、《噬神者》这类作品能快速走红的一大原因。

在2011年E3的索尼发布会上，一款名为《龙之皇冠》的游戏轻易地吸引了我的目光：四人合作通关、不同角色不同性能、巨大的关底BOSS、死了可以复活，没命了游戏结束——这不就和以前的街机游戏一样吗？不过担忧也随之产生，这款游戏是否能在PSV平台上像《怪物猎人》那样引起话题性？虽然制作组Vanillaware所打造出的游戏品质有目共睹，但毕竟这事他们首次制作合作类的游戏，加上公布时那稍有违和感的人设，着实让喜爱他们游戏风格的玩家捏一把汗。究竟在《龙之皇冠》中，Vanillaware能否再度将玩家带入那斑斓绚丽的奇妙世界？这就要等到游戏发售才能得知，不过在此之前，请允许洛克在本篇特企中为本作的细节做一些猜想。

联机要素

在发布会上，索尼就宣布《龙之皇冠》的网络要素极为丰富，不仅可以在各自的主机平台上通过互联网组队，PS3和PSV之间还能进行联动。不过问题也随之而来，首先这类游戏的销售情况都不是很理想，而游戏中又存在大量任务，如果游戏的用户基数不够多，那么玩家将很难找到满意的队伍。其次便是网络的延迟问题，按目前的经验来看，这类游戏都是采用在机器上处理相关数据后再将数据上传至服务器，服务器再将这些数据发送给其他玩家的形式，而不是依赖服务器的计算。如果队伍中有一名玩家的延迟过大，那么很可能会出现敌人显示不同步、BOSS技能拖慢等现象，将极大地影响玩家的游戏体验，如何改善网络环境也将是开发商面临的重大课题。

此外还有一个重大问题，那就是关卡的难度。虽然游戏支持玩家线上联机，但作为一款电视游戏，相信本作还是有相当一部分的时间需要玩家在线下度过。如果关卡的难度设定过于简单，那么线上联机时玩家很容易会因为过低的难度而厌倦游戏。但关卡难度设定的过高，又会导致玩家在线下单独游戏时无法过关。比较折中的办法便是将线下和线上的关卡难度区分开，或是将一个关卡设定成多种难度，越高的难度所掉落的物品也越好，玩家可以依照实际情况自行调整。



角色个性化

从目前的宣传影像中可以看出，玩家选定一个职业后是无法改变这个职业外貌的，可以说这是《龙之皇冠》、甚至是同类游戏都存在的一大硬伤。这种设定很容易使线上联机时发现别人使用的角色和自己完全的一样，而一些强力的热门职业更是如此，相信大部分玩家都不乐意别人的东西和自己完全一样吧？请试想一下，如果一个4人队伍中有3名玩家所使用的角色一致，那么在游戏过程中他们将很难分辨出自己操控的角色在哪，这对玩家的正常发挥将造成相当大的影响。

通常来说，要解决这种现象有两种办法，其一是设定自由习得技能，也就是按照美式RPG那种让玩家升级后自行加点的方式培养角色，这样大部分玩家培养出的角色会因为加点不同而导致战术、走位以及个人习惯都和其他玩家大相庭径，在组队战斗时自然也就能非常方便地分辨出自己的角色；其二则是使用“纸娃娃”系统，不仅玩家能通过游戏内的道具更换角色的外形，还能通过DLC下载的方式让玩家购买心仪的服装打扮自己的角色，轻松做到赚钱娱乐两不误。当然，如果在实际游戏中能把这两点要素都加入，那是再好不过了。



▲作为一款动作角色扮演类游戏，制作组该如何让玩家打造出一个属于自己的个性化角色呢？

耐玩度

一款游戏如果想造成话题性，除了优秀的素质外，还要有耐玩性，一般动作游戏的生命周期都不长，就算是收集要素极为丰富的《胧村正》，想要收齐所有刀也只需要花费几天的时间。那么该如何增加动作游戏的耐玩性呢？答案很简单——为游戏追加丰富多彩的任务，从《怪物猎人》中就能看出，虽然游戏的地图只有几张，但根据任务目的不同，一张地图可以派生出数十甚至上百种玩法，而《龙之皇冠》在公布之时就已确定玩家在游戏中可以领取大量任务，如果Vanillaware能有效利用这些任务，做到让玩家每次进入关卡都有不一样的感觉（比如让玩家去救助NPC，或是击杀不同的BOSS），那么游戏的生命力和趣味性将得到极大地提升，在玩家的口耳相传作用下《龙之皇冠》必然会持续热卖。



▲关卡是否有重复挑战的价值，是制作组面临的最大难题。

后记

这篇文章不仅是对《龙之皇冠》的猜想，也是一种期待。在传统动作游戏越来越少的当下，本作的出现无疑是久旱逢甘霖，让我们这些众多动作游戏爱好者有了一丝期待，希望日后《龙之皇冠》的销量能达到一个理想的水准，为传统动作在新掌机上打通道路，一旦本作有所建树，那么跟风的模仿游戏必定如雨后春笋那般蜂拥而出，这不仅是动作游戏玩家的福音，更是业界的福音。



Kinect，你还可以更成功一点儿

文：纱迦

4个月卖了1000万台，这就是吉尼斯世界纪录史上销售速度最快的消费电子产品——Kinect。不过能说Kinect成功了吗？显然还为时过早。大量玩家尤其是核心玩家仍对其心存疑虑，而Kinect游戏到今天为止除了那个随机附赠的《Kinect大冒险》，还没有一个销量过500万的作品。可以说，目前Kinect在软硬件上均有欠缺。作为微软未来几年的战略核心，Kinect无疑还需要继续努力。这里就说说笔者对Kinect的期待。

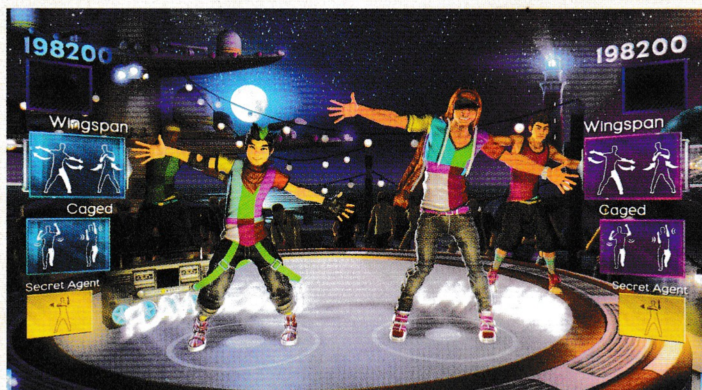


▲微软E3展前发布会上，彼得·摩尔宣布EA体育游戏品牌全面支持Kinect。

加强游戏素质

目前Kinect上的游戏数量不是太少而是太多，到目前为止已经有30款对应Kinect的游戏问世，这个数量还是相当不错的。但在这26个游戏里，素质出众的游戏只有《Kinect运动大会》、《舞蹈中心》、《型可塑》、《伊甸之子》这4个，素质低劣的游戏倒是有一大把。正因为Kinect游戏素质参差不齐，导致广大玩家对Kinect产生抗拒心理。其实玩过以上4个游戏的人都知道，Kinect是可以通过精巧的游戏设计而做得让玩家感受不到延迟的。但很多厂商不负责地制作了一堆既动作延迟又识别不准、游戏设计也一塌糊涂的劣作，如果你购买了Kinect却又碰巧没玩到以上这4个游戏，肯定会对Kinect失望透顶。

Wii可以说是Kinect的前车之鉴。Wii大卖特卖的那几年，所有厂商都心急火燎地想来分一杯羹，结果Wii上的劣作如山如海，导致玩家对Wii所倡导的体感革命产生了厌倦，最后即使是素质优秀的体感游戏也无法取得好的销量。因此加强游戏素质是微软当前应该做的事情，不要求每个游戏都达到8分水平，但至少不能让玩家感受到严重的动作延迟和差劲的识别精度，这样才能将玩家对Kinect始终保持高昂的信心。当然，对于部分小厂商来说，可能要想熟练使用Kinect的核心技术具有一定难度，这个时候微软就应该从技术上多给予帮助才对。



▲《舞蹈中心》、《型可塑》、《Kinect运动大会》的续作都会在年内登场。

核心技术强化

Kinect从硬件上来说也不是完美无瑕的。Kinect的硬件缺陷包括：摄像头分辨率太低、对空间要求太高、不能识别手指动作等等。对空间要求高应该是Kinect永远的痛，不过在E3展上Nyko Zoom的出现似乎能解决这个问题。这个东西号称能通过光学原理使Kinect所需的感应距离减少40%，其实这个周边完全应该由微软来主导开发。要知道亚洲地区的玩家要找一个适合Kinect完美发挥的空间可不是一件容易事情。不过Nyko Zoom的出现也启发了我们，即Kinect在硬件上的缺陷可以通过周边外设来解决。

另外通过程序升级也可以弥补部分硬件上的缺陷，之前传得沸沸扬扬的Kinect不能识别手指动作，如今微软已宣布会通过升级来解决这一问题，大约在7月就会在Kinect Fun Labs里推出对应的软件。能够识别手指动作之后，就意味着可以模拟扣动扳机的动作了，这对于如今盛行打枪游戏的业界来说无疑是一条新路。

传统游戏支持

用Kinect来玩传统游戏是比较辛苦的，因为模拟走路的动作太累了，更别提跳跃、奔跑这种高难度动作了。不过要想让传统玩家认同Kinect，传统游戏与Kinect的结合是必不可少的。本届E3展上，EA宣布其旗下的所有体育游戏品牌支持Kinect，育碧宣布汤姆·克兰西系列所有游戏品牌都支持Kinect，这些都是积极的信号。只是怎么个对应法就比较令人好奇。从目前来看，似乎不少厂商把支持语音操作也当成了支持Kinect，这无疑有点偷换概念的感觉。其实虽然传统游戏完全用Kinect来操作不太现实，但在特定模式以及特定关用Kinect操作是完全没有问题的。例如FPS里的狙击关、足球游戏里的罚点球等等。以笔者这种半调子设计水平都能想出这些创意，对于专业人士来说应该不是问题。记得小时候玩FC版《鳄鱼先生》，第1关是横版过关动作游戏，第2关就变成了光枪玩法，当时很为这种创意而震惊。现在Kinect可以发挥的空间更大，就看厂商肯不肯花心思去设计了。





▲年度最霸道游戏——《Kinect迪士尼乐园》。

优化操作界面

玩了这么多 Kinect 游戏，虽说劣作不少，但劣作也并非一无是处，还是有很多令人印象深刻的东西。

菜单选择，个人印象最深的是育碧的《体感运动》，九宫格式的显示方式直观简洁，相反《舞蹈中心》就比较繁琐，手动选歌比较麻烦。

确定取消，当数 Konami 的《舞蹈革命》做得最好。虽然该作被《舞蹈中心》打得体无完肤，但举不同的手来决定是确定还是取消，远比用手移动到某个条条框框上来得方便快捷。

响应速度，要算《伊甸之子》最为理想。其实大部分 Kinect 游戏等待响应的时间都太长了，虽说延长响应时间会避免误操作，但一般来说 Kinect 游戏同一画面上可以点击的东西都不算多，误操作的可能性并不大。所以《伊甸之子》那种节奏就已经足够了。

还有很多新奇有趣的设定，例如《功夫熊猫 2》的作揖进游戏、《新体感脑力锻炼》的比大小等等，都是非常有意思的设定。微软不妨收集一下这些情报，整理出一套方案，让各大厂商参考，这样肯定会比现在各自为战要好得多。



▲ Nyko Zoom 的售价才 30 美元，真是花小钱、办大事。

关于 Kinect 的期待就大致如此了，相信只要能做到以上 4 点，那么 Kinect 肯定会成为更强悍的大杀器。接下来玩家最期待的 Kinect 消息，应该就是 8 月 16 日 Nyko Zoom 在北美地区上市，希望 Nyko Zoom 能真正解决空间问题，如此一来 Kinect 在亚洲地区的销量必定会大幅上升！

ACT 迷局

文：胜负师

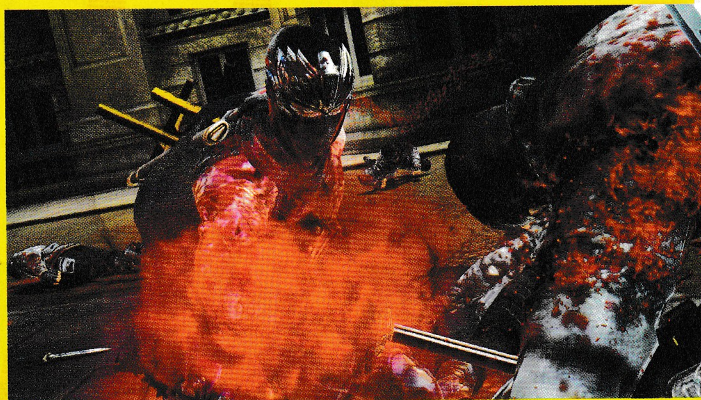
每到 E3 这样的大型展会，媒体可能会把注意力集中在新硬件、新技术上，但玩家的目光最终还是会停留在游戏本身。我们总说车枪球现在是主流，但这并不影响动作游戏类型在整个游戏领域的崇高地位，作为最传统也是最需要创新意识的类型大项，动作游戏永远不会缺少被关注度。当然，本文中的 ACT 一词范围还是有必要缩小，基本聚焦于以“三大 ACT”（《鬼泣》、《忍龙》、《战神》）为首的 3D 打斗类动作游戏，毕竟，此次 E3 上小弟挂帅的《忍龙 3》、但丁再次整容的《鬼泣 DMC》都有详细的情报公开引发热议，其激烈程度显而易见，就连还没影的《战神Ⅳ》也是猜想连连。另外，像《阿修罗之怒》这样的后起之秀也有发力的可能，如《猎天使魔女》般为 3D ACT 注入新鲜活力。未来 ACT 发展趋势将会如何？我会从玩家讨论比较多几个方面简单谈一点个人看法，这毕竟是一个很大的话题，难以面面俱到，希望以后能与动作游戏爱好者们继续探讨。

有人说 QTE 和巨大 BOSS 是现代动作游戏的两大“毒瘤”，虽说有一定道理，但我并不完全赞同。的确，自“《战神》系列”将 QTE 发扬光大之后，这一元素正在被越来越多的游戏所借鉴（不光是 ACT 类型），也产生了像《忍者之刃》这样 QTE 运用泛滥却完全不得其法的雷作，此次《忍龙 3》“随大势”增加 QTE 比例的做法也令不少玩家感到失望。QTE 可以理解为预设的剧情动画，只是需要玩家用少量操作来完成演出过程，而这种效果是手动操作难以实现的，至少现阶段的游戏技术还无法实现，因此 QTE 在 ACT 中一定还会存在很长一段时间。但我并不认为 QTE 会把 ACT 带入死胡同，因为从目前的迹象来看，它还是在往好的一面发展。现在的 QTE 已经不像早期的那样，失败了会有 GAME OVER 之类的严厉处罚，而且给玩家的反应时间也基本上是足够的，并不那么容易失误。最重要的是，QTE 的运用方式会越来越多样化，不仅仅在战斗的部分，在剧情高潮处增设无法改变结果的 QTE，与玩者情绪产生更多互动便是有益的尝试。可操作的剧情，会是今后 QTE 最重要的用途之一。

再来说说巨大化的 BOSS，巨人、巨兽、巨大机械，用主角与它们体型上悬殊的差距来增加战斗魄力以及玩家的成就感，这对于 ACT 类型来说并不算是新招数，在《阿修罗之怒》中甚至出现了地球般巨大、大到“荒谬”的 BOSS，但一根手指突破大气层的怪诞场景的确令人印象深刻。其实巨型 BOSS 的设计还是很见功力的，像《汪达与巨像》中的巨像们就支撑起了整个游戏，突显出了独特的艺术风格。而那些体型与实力不成正比又缺乏美感的巨大 BOSS 自然会被人当成“毒瘤”。不过，当 BOSS 的大已经成为一种常态时，我感觉会出现新的轮回，人形 BOSS 会再度崛起。无论是《鬼泣》《忍龙》还是《Shinobi 忍》，这些系列中最为精彩的 BOSS 战都是与人形 BOSS 的激斗，当体型不再是重点时，我们就会把注意力集中在招式设计和 BOSS 的形象方面，未来几年的 ACT 中还能再出现几个但丁他哥那样的魅力反派，我对此有所期待。

除了几个出自名门的 ACT 系列，很多同类型游戏时常被冠以“快餐”之名，原因是现在的动作游戏在流程长度上似乎已经有了统一标准，6 至 10 小时一周目通关，之后游戏能不能吸引你二周目、三周目就不一定了。与沙箱游戏不同，3D ACT 通常采用章节制、任务制，一般以“一本道”形式展开流程，一个场景制作得哪怕再华丽、再精美，玩家也可能只是走马观花，心情好就多停上几秒，游戏方式决定了耐玩度与重复价值无法依赖于流程本身，但如果玩一点《鬼泣 4》或《战神 Ⅲ》那样的场景重复利用的小把戏，那必然会有人不买账。至于刻意向沙箱游戏靠拢也不是一条好路，会消磨类型自身的特色。破局的关键在于对“模式”合理利用，比如说不同难度模式之间的变化，敌人配置要变，BOSS 的行动规律要变；挑战模式更是可以天马行空，随意发挥制作者的想像力；成长要素在不同模式中的继承也能给玩家的二周目之旅提供动力；多主角也是个讨巧的方式，只是不同能力、不同个性要突出，相对于游戏的平衡也要掌握，这是难点所在。这些套路其他都不算新点子，但就是有那么多的动作游戏懒得去试，被指“快餐”也不冤。多样化的模式成为今后 ACT 的标配，这应该会最终成为动作游戏制作者的共识。

最后再说说体感与联机潮流。首先我坚持认为体感对于传统 ACT 是没必要的，用手指按一下键就能解决的问题为什么要扩大到手臂甚至全身，除非真的达到《少数派报告》或《黑客帝国》的科技程度，不然手柄依然是 ACT 操作的最佳解决方案，光是操作量就决定了体感功能过多的 3D ACT 极有可能遭遇失败，最后又只得重返传统操作。至于联机，我同样不觉得它会成为 ACT 的大趋势，因为三大 ACT 都是强调单机体验的，《忍龙 Σ2》算是吃了第一只螃蟹，但双人合作体验并不理想，而且也只限于任务模式，如果是流程整个是双人合作的，那必须是一开始就将游戏的平衡性调整到单人、双人都很靠谱的状态，不然很可能在单机或双人游戏方面伤及一方。而联机对战就要求战斗系统必须适合对战的需要，1 对 1



的可能还好说，人数越多，就越要求系统够严谨。据说《忍龙3》对应8人联机对战，我已经可以想像其场面的混乱程度了。所以，我并不看好那些给ACT硬加上体感和联机要素的做法，ACT再怎么发展也应该保持其原貌。

经历了技术与制作理念的数次变革与进化，次世代动作游戏玩家还是非常挑剔的，要是能给原创多一点目光，给创意多一点宽容，不因浮躁而人云亦云，失去应有的判断力，相信玩家们并不会陷入迷雾之中。当然，现如今的ACT类型可以说已步入迷局，的确有发展上的瓶颈，但迷局并非困局，只要游戏制作者能够专注于传承与创新，重视玩家的需求与转变，那么再诞生出五大、十大ACT经典也指日可待。



玩乐主义，家庭至上

文：天行者

今年E3像往几年一样如火如荼地开幕又意犹未尽地结束了，三大厂商的发布会想必各位玩家读者都已经看过了吧，孰优孰劣每个人心中都有自己的评判。因为我比较熟悉X360，因此浅谈一下微软的发布会。

和去年一样，今年微软同样以《COD MW3》开场，现场气氛瞬间就被引爆了；接着是重生的《古墓丽影》，然后是《战争机器3》、《光环 周年纪念版》……当守在电脑前的玩家正享受高潮不断带来的快感时，发布会进入了Kinect环节……我明白，许多玩家在这时都开始犯困了，也有人打开了通讯工具跟在线的好友扯其他事情去了，最后的《光环4》因为提前泄露也没有给熬夜的玩家提多少神。

可能很多玩家看过微软发布会后都会有这么一个想法：微软真是越来越不务正业了，搞那么多弱智体感游戏有什么用？自家的核心大作几乎看不到身影，《光环4》也遥遥无期，看来今年X360会很艰难啊！没错，以上想法是我看完发布会后立刻从脑子里蹦出来的。但是愤青了一会儿后，转念仔细回味一下这场发布会，不得不说，微软，真有你的！

这次微软传递给人们的信息很简单，概括起来就两个关键词：体感、家庭中心。从E3上公布的游戏上看，传统游戏正在逐渐体感化，几乎所有的传统大作都会有体感要素，因此想最完整地享受游戏的乐趣，请购买Kinect；另外借助Kinect也完全实现了去年E3上展示的语音控制功能，从演示上看识别精度非常令人满意，再加之美国的影视音乐服务非常完善，因此X360正稳步迈向家庭中心的王座；大人们有的玩了，那小孩子也不能落下啊，因此微软一口气公布了包括《迪斯尼乐园大冒险》、《Kinect星球大战》以及《芝麻街 怪兽传说》等低龄向的体感游戏。

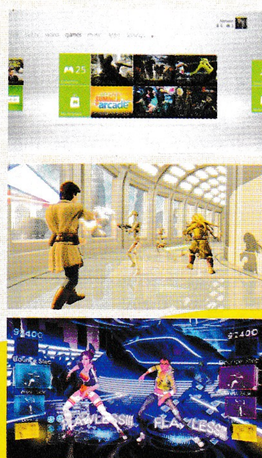
曾经有美国朋友告诉过我，其实美国人的生活很简单，概括起来就四个关键词：家庭、工作、聚会、旅游。在美国社会的传统观念中，家庭是放在首位的。即时工作再忙，应酬再多，少赚许多钱，他们也要休假回家陪家人。因此从"初生计划"公布之初公布宣传影像到如今的各种体感游戏试玩，几乎都是由家庭成员参与演示的。正所谓"独乐乐不如众乐乐"，这也是Wii和Kinect能在美国卖得如此之好的原因。从近两年X360的各种优惠活动就可以看出微软对"家庭"这个观念的重视：首先是推出了家庭金会员套餐，让家中的每一位成员都拥有自己的金会员，而不是再像以前一样一家老小都共用一个ID上网对战。当然父母有最高权限，能随时监督和限制自己的孩子玩过的游戏，或者对他们在卖场的消费行为进行限制。

家里的孩子对于一个普通美国家庭来说至关重要，孩子出生前要举行生前派对，孩子诞生后要举行出生派对，每年生日也要举行生日派对，如果孩子在学校或者其他地方有表演活动等，作为他们的父母无论工作有多忙都一定会去现场支持自己的孩子，这些在众多影视剧中均有表现。因此小孩子这类玩家群也不容忽视。而今年公布的低龄向体感游戏也着实看出了微软的野心和贴心。虽然之前的《宝贝计划》等游戏也有不错的销量，但是跟任天堂主机上诸如《口袋妖怪》这类妖怪级的软件相比还是相形见绌啊，因此为了笼络"更多的小朋友来到电视机前对着Kinect手舞足蹈，微软可谓煞费苦心啊，从儿童市场的软件阵容来看，光迪斯尼、星战以及芝麻街就足以让小朋友们欢喜雀跃了。微软的朋友说当他邻居家的小孩子们得知他家的X360上有《迪斯尼乐园大冒险》的试玩版（跟E3的试玩内容完全一致）后，几乎每天都要从白天玩到夜晚；《芝麻街》可能国内玩家不怎么熟悉，这个经久不衰的系列可是伴随众多美国人一起成长的，虽然我们光从现场演示上看觉得游戏的确有那么一点傻，但是它对于大洋彼岸的美国人民来说却有着特殊的感情；"星战"就无须多说，你完全不用怀疑这个老少通吃，美国民众对此毫无抵抗能力的系列的号召力，即使游戏再烂，体感识别精度再怎么悲剧悲剧，主题曲响起的一刹那总会赢得最狂热的欢呼声，而且几乎每一个美国人从小都幻想过扮演过绝地武士手握光剑砍杀敌人、使用原力举起重物的情景吧，那么这款游戏正好随了他们的愿。

打造客厅终极娱乐中心是微软的目标，而要达成这个目标的关键道具则是销量已过5500万的Kinect。传统游戏体感化，体感游戏核心化，娱乐中心声控化，这些都是X360的发展方向，"不抛弃每一个从XBOX时代走过来的玩家，同时会尽量满足不同用户群的需要"是X360的宗旨，核心游戏、休闲游戏以及影音娱乐的和谐并存能让家庭中的每一位成员都能在X360上享受到不同的乐趣。微软像用Metro UI整合自己产品一样把不同的用户群整合在一起，而最基本的单位就是家庭。微软想要告诉玩家们，以前一个人宅在电视机前玩游戏的时代已经结束了，这是一个家人娱乐的全新游戏时代！

另外，随着今年下半年Windows Phone 7的Mango系统的上线，其服务也必然会来到中国市场，更多的人将会知晓和接触到LIVE，指不定哪一天，Kinect也会像Windows操作系统一样，占领我们的客厅。





BF3 VS MW3，巨人之战

文：星夜

自从几年前 Activision 与暴雪合并，夺取了 EA 的第三方龙头宝座，EA 每时每刻都在思考如何夺回宝座。AB 的吉他游戏成为社会现象，EA 就联合 MTV Games，挖走了《吉他英雄》开发商，开发了“《摇滚乐队》系列”。然而两大系列的对决在实现短暂的音乐游戏巅峰状态之后，紧接而来的是整个市场的萎缩，甚至濒临消失。与此同时，EA 知道《魔兽世界》的收入占了 AB 集团每年几乎一半的营业额，所以 EA 让旗下的王牌游戏工作室打造网游巨作《星球大战 旧共和国》，投入的制作成本超过 1 亿美元。而在 EA 的网游争夺战尚未打响之前，另一个热门游戏类型的争夺已趋近白热化。

FPS 正在成为当今高清主机上最受欢迎的游戏类型，而每年的 FPS 游戏销售额中，有很大一部分都被 AB 的“《COD》系列”赚走。排除主机同捆版因素，《COD MW2》已成为史上最畅销游戏。在 FPS 类型上，EA 与 Activision 的争夺从未停息。家用机 FPS 市场原本是 EA 的天下，它的《荣誉勋章》将这种原本只在 PC 上流行的游戏类型成功推向家用机。但 Activision 挖走了《荣誉勋章》的很大一部分核心开发人员，以至于该系列从此没落，而这些《荣誉勋章》班底成立的 Infinity Ward 在 Activision 的旗下开始了新的辉煌历程。从《COD》第一作在 PC 上诞生，到《COD MW》将系列的销量级别从不到 500 万提高到千万以上，FPS 的主战场也从 PC 转移到家用机。看着自己最痛恨的对手在昔日下属的辅助下绝尘而去，EA 当然不甘心，于是在 EA 的暗中支持下，爆发了 Infinity Ward 集体叛逃事件。但是 AB 也没那么好惹，利用一些法律上的约束，AB 死缠着 IW 核心人员创办的 Respawn 工作室，使其新作至今无法动工。但 AB 没料到的是，EA 还另外准备了一手……

EA 曾试图复兴“《荣誉勋章》系列”，可惜这个已经没落的系列再也扶不起来。而在此期间，瑞典 DICE 工作室开发的“《战地 恶人连》系列”销量不断提升，《恶人连2》的销量超过了 700 万套。EA 从它的身上看到了挑战《COD》的希望。



□《MW3》的场面恢宏程度再次创造 FPS 之最。

《战地 3》可能是 EA 历史上投资最大的游戏，仅宣传费就会超过 1 亿美元，据 EA 总裁 John Riccitiello 所说，《COD MW3》也会有与之相当的投资规模。用 1 亿美元宣传一款游戏，这意味着什么？通常宣传费超过 2000 万美元就已经达到 AAA 级顶尖大作的规模，只有硬件商为了新主机的首发才会投入超过 1 亿美元的宣传费。《战地 3》与《MW3》可能是业界史上仅有的两个宣传费超过 1 亿美元的游戏，这也使得二者的竞争在激烈程度与规模上真正达到了主机战争的相同规格。在今年的 E3 展上，索尼重点宣传新掌机，微软全力宣传 Kinect，任天堂则是 Wii U，三者的宣传重点首次出现各不重合的情况，所以这可能是有史以来三大硬件上火药味最淡的一年。反而是同在洛杉矶会展中心南馆的《MW3》和《战地 3》硝烟正浓，与往年的主机战争一样激烈。这两大 FPS 都是今年 E3 排队人数最多的游戏，而且二者都不是直接提供试玩，观众们排了大半天的队，只不过是进入到小黑屋里看工作人员的操作演示与讲解。如果是让每个排队者自己试玩，可能排队等待时间还会更久。无论是在 E3 现场还是欧美的游戏媒体，“BF3 VS MW3”都是最炙手可热的话题。围绕两款游戏的争论能如此激烈，有如此之广的规模，这在游戏历史上是空前的，只有新主机之争才有过如此强烈的话题性。

根据欧美媒体的主流意见，认为《战地 3》更强的占主流。事实上，“《COD》系列”在欧美媒体中向来不讨巧，这就像商业大片通常拿不了多少奥斯卡大奖一样。无论是《MW2》还是《COD BO》，Metacritic 统计的欧美媒体平均分都不高。虽然“《战地 恶人连》系列”的评分也不高，但《战地 3》是流淌着《战地》原系列高贵血统的正宗续作，而且全新的引擎技术为他赚足了眼球。与场面宏大，但引擎技术与以往相比没有大突破的《MW3》相比，《战地 3》的真实性与专业性都显得更强，这使它在核心玩家以及代表核心玩家意见的游戏媒体中占尽优势。而《MW3》这是将《COD》的商业色彩发挥到极致，“第三次世界大战”这个主题不是普通 FPS 开发商能够驾驭的，《MW3》覆盖全球大城市的战场规模以及战场宏伟程度都是用金钱实打实地堆砌出来。虽然 IW 的主力阵容已经离开，我丝毫不担忧《MW3》那种好莱坞大片式的表现力。虽然 FPS 本身是一个比较核心向的游戏类型，但是销量级别已经达到 2000 万的《COD》所拥有的轻度玩家比例是在不断提高的。《MW3》的震撼场面无疑会让那些刚开始接触《COD》或 FPS 的玩家热血沸腾，而核心玩家们虽然这几年反对《COD》的呼声日益高涨，但是一边骂一边买的核心玩家实在太多，对于这样一个每天都被人们讨论的 FPS 巨作，作为一个核心 FPS 玩家，不管有多鄙视，都会买一张试试。从这一角度来说，在这场巨人之战中，拥有强大品牌影响力的《MW3》在销量上将会胜出。而核心玩家们力挺的《战地 3》将获得口碑上的胜利，而且有 1 亿美元的宣传资本为基础，加上 EA 的营销实力，《战地 3》就算敌不过《MW3》，仍然很有希望成为 EA 历史上首款突破千万销量的 FPS 游戏。而且有良好的口碑为基础，今后的续作销量还有可能不断提高。



□其实目前看到的《战地 3》画面都是来自 PC 版。

不论“BF3 VS MW3”结局如何，今年注定是 FPS 玩家最幸福的一年。在这两款巨作之外，还有《光环》高清版、《狂暴》、《抵抗 3》等大作，FPS 的盛世正在到来。不过我隐隐也有一些担忧——音乐游戏鼎盛的 2008 年也是其由盛转衰的一年。如今的 FPS 市场是否也被过度开发了？会不会也因为大作太多而把玩家喂腻？单从这个角度来说，比起一直走相同商业路线的《COD》，我们可能更需要《战地 3》那样令人眼前一亮的新感觉 FPS 大作。

文 九兵卫 美编 AliceSASA

探访“电击”的摇篮——ASCII MEDIA WORKS

图片来源：Culture Japan

日本的 ACG 产业有着一个庞大的关系链，不同领域的会社从事不同商品的开发与推广，但大部分时候，他们在本质上其实都是相互依存并且共赢的。处在利益链条最顶端的永远是作品版权的持有者，聪明的商人当然深知这一点。本期小编就为大家介绍这样的一家日本公司——ASCII MEDIA WORKS，其极具预见性的经营理念让原本陷于停滞的出版业也同样能焕发新生，或许这也值得我们去思考与借鉴。

ASCII MEDIA WORKS	
本社所在地	东京都千代田区富士见一丁目 8 番 19 号 角川第 3 本社大楼
现任社长	高野洁
资本额约	5 亿日元
元员工数	352 人

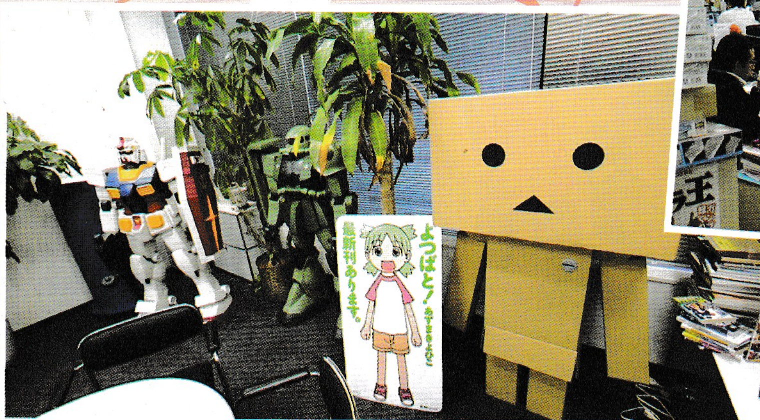


▲ASCII MEDIA WORKS 办公室的入口，放着一座等身大小高达和扎古，气场十足。



▲虽然整个办公区并不算大，但这里却井井有条，社员们各自埋头忙着自己的工作。

▼搞笑的四叶妹妹成了这里的看伴娘。这部人气漫画作品也是由 ASCII MEDIA WORKS 出版并发行，销量目前已突破 800 万册了哦！





▲这里就是传说中的“电击”编辑长（总编）的办公桌！



■“俺妹”的动漫周边在FANS中拥有绝高的人气。



▲除了面向御宅族的刊物，电击旗下还有不少“乙女”类杂志，也就是通常我们说的“腐女向”周边。

经常关注日本动漫OTAKU一定都听过这样的一个字眼——“电击（DENGEKI）”。不仅在众多日本ACG杂志中你会找到各种以“电击”命名的期刊，甚至不少动漫周边、小说、漫画等等商品也被打上“电击”的烙印，你可能会有这样的疑问，“电击”到底是怎样一个品牌？又属于哪家公司呢？下面就让我们跟着图片慢慢道来。

成立于1977年5月的ASCII原本是一家发行IT类杂志的出版社，其创办之初正是个人电脑与电子消费刚刚步入日本的时代，从会社名中的“ASC”我们也能看出这一点。上世纪90年代，ASCII将杂志的发行与交由角川书店全权代理，这也为2004年日益壮大的角川书店将ASCII并购埋下了伏笔，后者因此也成为了角川旗下的关联子会社之一。



■“魔禁”和“无头骑士”的小说以及动画都取得了不错的反响。



■由电击文库改编的TV动画数不胜数。



■ASCII MEDIA WORKS自家开发并发售的游戏。

相较之下，“电击”的创造者——MediaWorks的成长之路则比较坎坷。90年代初，角川集团拥有两大业务板块，一部分是由社长角川春树全权掌舵的电影业务“角川映画”，而另一块则是由角川春树的弟弟角川历彦担当的出版部门，“角川MediaWorks”正是该部门的核心。1992年，由于角川映画在投资计划方面的巨额亏损，角川历彦与角川春日在经营策略上产生分歧，并辞去了集团副社长以及在“角川MediaWorks”中的所有职务。动荡之下，原“角川MediaWorks”的主要社员在会社常务佐藤辰男（后来的MediaWorks社长）的吸引下几乎全员跳槽，获得另一大老牌出版集团“主婦の友社”的支援后，他们设立了新的独立株式会社——MediaWorks。

1993年初，正是个人电脑、动漫以及电子游戏在日本开始风靡的年代，MediaWorks敏锐地把握了这一契机，以当时在日本很火的艺人组合“TOKYO SHOCK BOYS（电击ネットワーク）”为原型设计形象角色，打出“脳天に电击！喰らえ5連発。一挙創刊だっ！”的宣传标语，一口气推出了5本以“电击”为名的杂志，5本杂志分别为：《电击スーパーファミコン》、《电击PCエンジン》、《月刊电击コミックGAO！》、《电击王》、《电击メガドライブ》。这就是后来所有“电击”出版物的鼻祖。



■“俺妹”的面条你见过吗？（笑）



■展示橱窗内的各式“魔禁”周边。



■乙女游戏《薄樱鬼》的周边。



■羞羞答答的萌少女“躲”在盆栽的后面。



▲电击文库每年都会举行大赏，以鼓励新人以及原创作品。


■各类打着"电击"字眼的刊物。



■电击的模型以及街机杂志。

2000 年以后，"电击"旗下的相关出版物已经稳固成长为日本 ACG 产业不可缺少的一本部分，影响力早已盖过了同会社的其他品牌。2002 年，由于和"主婦の友社"解除业务提携关系，MediaWorks 再次回到角川集团的怀抱，而同一时期，正逢角川成功收购另一家 ACG 出版会社 Enterbrain，于是 MediaWorks 的"电击"以及 Enterbrain 的"FAMI 通"从死磕多年的敌手变为同属一家亲的好兄弟，成为了业界的一段趣谈。

为了更有效率地利用集团内的资源，角川集团在 2008 年将下属的 ASCII 和 MediaWorks 合并，成立新的公司 ASCII MEDIA WORKS。新的 ASCII MEDIA WORKS 发行的刊物被分为"ASCII 系"与"电击系"两类，前者主要涉及 IT 产品与商务领域，而后者则囊括所有 ACG 相关出版物。除了漫画、小说与杂志，ASCII MEDIA WORKS 还涉足网络媒体、游戏开发以及动漫衍生周边的生产，可谓无所不在。

ASCII MEDIA WORKS 旗下的书刊杂志

【电击系期刊】	
电击 PlayStation	シルフ
电击ゲ－ムス	电击萌王
电击 G's magazine	电击大王 GENESIS
DENGEKI HIME	电击黑「マ」王
デンゲキニンテンド -DS	电击ホビ－マガジン
キャラぱふぇ	电击文库 MAGAZINE
电击 G's Festival !	iモ－ドで游ぼう!
电击 Girl's Style	VISUALBOY BRUSH
电击ア－ケ－ドゲ－ム	电击レイヤ－ズ
电击大王	フイギュアマニアックス乙女组
电击「マ」王	电击コミックジャパン


■随刊附赠的各种小周边非常吸引人。



▲书架上方摆放的是关于电子产品的杂志，这些也是 ASCII MEDIA WORKS 传统领域。



■另类的招财猫似乎也在暗喻 ASCII MEDIA WORKS 的会社理念。

【ASCII 系期刊】	
週刊アスキ－	アスキ－・ドット PC
月刊アスキ－ドットテクノロジ－ズ	月刊ビジネスアスキ－（已休刊）
MacPeople	MACPOWER

【电击 /ASCII 不定期书籍系列】	
电击文库	电击ゲ－ム文库
メディアワ－クス文库	魔法のiらんど文库
B-PRINCE 文库	电击コミックス
电击コミックス EX	アスキ－新書


▲这里的每一本杂志都凝聚着编辑们的付出与汗水。



◀在 ASCII MEDIA WORKS 的会社内有一个藏书室，书架上放着所有电击文库出版的轻小说。



▲只有像是这样的人气获奖作品才能被单独展示，它们中的大部分都会被改编为漫画或者动画。



▲被改编为 TV 动画的《架向星空之桥》刚刚完结。



◀在 ACG 之外，ASCII MEDIA WORKS 同时也出版了众多应用类书籍，内容涉及生活中的方方面面。



▲在这些琳琅满目的作品中，喜欢 ACG 的你一定能找到自己喜欢的。而如今随着国内市场的扩大，来自电击文库的轻小说也在慢慢以中文版的形式进入中国市场。



▲你是不是也曾梦想在家中有这样一个小小的书库呢？

永远的蓝色旋风
索尼克20周年纪念

文 Jackpot
编 洛克 美编 一刀

自1991年6月初代《索尼克》于MD登场以来，这一角色已经陪伴我们走过了20年的岁月。在这20年的时间里，世嘉经历了MD的辉煌、土星的苦战、DC的惜败和最终的转型，作为公司代言人的索尼克则通过历代主机数量繁多的作品忠实而完整地记录了这段漫长的历史。虽然今天的世嘉早已不是20年前的世嘉，但索尼克却依然是那位无所畏惧的蓝色刺猬，他代表着我们每个人内心深处所向往的自由、勇气与荣耀。作为一代玩家记忆的见证人，他已无可替代。

PART 1 横空出世



1988年，世嘉MD率先在日本发售。一年后，美版MD（Genesis）登陆北美市场。虽然在第三方普遍屈服于任天堂的情况下，MD在日本遭遇了惨败，但在欧美市场，这部主机却获得了巨大的成功，装机量在一年内便突破百万大关。惊恐不已的任天堂被迫提前了SFC在美国的营销计划。1990年初，任天堂公布，美版SFC（SNES）将于1991年8月13日登陆北美。为了收复被MD蚕食的失地，任天堂不但一口气在北美投入了2500万美元的宣传费用，还宣布杀手级大作《超级马里奥世界》将成为美版SFC的随机附赠游戏，意图将世嘉除之后快。MD虽然具备丰富的软件阵容，但没有一款游戏拥有马里奥那般强大的号召力。8位机时代，世嘉曾经在Master System上推广过Opa-Opa和Alex Kidd这两位吉祥物，但二者影响力和知名度都极其有限。公司此时需要的并不是过目即忘、聊胜于无的代言人，而是一位能够与马里奥匹敌的巨星。1990年4月，世嘉社长中山隼雄将“狙击马里奥”的沉重使命交给了AM8研发部，计划在SFC携《超级马里奥世界》登陆北美时推出一部能够与其抗衡的平台动作游戏。

虽然中裕司早已被玩家称作“索尼克之父”，但索尼克的诞生并非中裕司一人之功，而是三位主创人员的结晶。程序员中裕司完成了初代作品的程序引擎，策划安原广和负责游戏关卡设计，而美工大岛直人则赋予了这只刺猬最初的形象。SFC拥有比MD更强大的图像处理能力，但偏低的CPU主频却成了其硬伤。飙车狂人中裕司决定将游戏的重点放在“速

度"上，毕竟这也是MD的突出优点。FC时代的《马里奥》需要使用两个功能键进行操作，A键为跳跃，B键为加速及发射火球。中裕司认为这部新作若想击败马里奥，就必须采用比对手更简洁的模式，最好只用一个功能键就能进行操作，这样主角便无法发射飞行道具，只有跳跃能力。而安原广和则认为单纯的跳跃并不具备杀伤力，他提出了让主角在空中卷缩成一个球攻击敌人的创意，并交由大岛直人设计角色。大岛锁定了犰狳和刺猬两种动物作为备选方案。众人一致认为刺猬背后的刺更有速度感，而且刺猬的英语发音"Hedgehog"也非常酷。确定了大体形象后，大岛直人为这一角色绘制了更加丰富的细节。由于MD的分辨率无法表现细致的针刺，大岛用日本动漫中常见的尖锥状头发代替了刺猬背后密集的刺。为了体现速度感，制作组又给他穿上了跑鞋，鞋子红白相间的设计则借鉴了迈克尔·杰克逊在专辑《Bads》中的形象，主角喜欢音乐的设定也由此而来。至于刺猬皮肤的颜色，则源于世嘉LOGO的蓝色。按照中裕司的设定，这位刺猬拥有超音速（Super Sonic）的奔跑速度，"索尼克"（Sonic）最终代替了"针鼠先生"（Mr.Needlemouse），成为了主角的正式名称。

1991年6月23日，在美版SFC首发两个月前，《索尼克》正式登陆美国市场，掀起了一阵蓝色风暴。美版MD的广告极具挑衅意味，"世嘉能做任天堂所不能"（Sega can do what nintendon't）正是MD在美国的宣传口号。社长中山隼雄为《索尼克》砸下了一亿美元的宣传费用，将其称为"世界上最快的游戏"，在广告中，世嘉将索尼克和MD比作快如闪电的F1，马里奥和SFC则成了矮胖笨拙的冰激凌车，讽刺SFC低频CPU的处理速度。在日本，为本作配乐的中村正人受到世嘉赞助，乘坐印有刺猬标志的巴士，和其所属的"梦想成真"（Dream Come Ture）乐队进行全国巡演，壮大了索尼克的声势。1991年末，MD在美国的累计销量达到了180万，SFC则为70万。历经半年鏖战，世嘉的豪赌成功了！《索尼克》最终在全球狂卖了400万套，瓦解了SFC在美国咄咄逼人的首发攻势。

《索尼克》大获全胜，世嘉AM8也随之更名为Sonic Team，但中裕司却对日本世嘉的薪酬制度产生了不满。Sonic Team就此兵分两路，以大岛直人为首的团队留守日本总部，另一伙人则跟随中裕司来到了美国。世嘉于1991年在美国成立了STI（Sega Technical Institute，世嘉技术学院）公司。中裕司的团队和STI合作开发了MD的三部《索尼克》正统续作，包括《索尼克2》《索尼克3》和《索尼克与纳克尔斯》。STI的美国人虽然拥有尖端技术力，但语言问题却阻碍了他们与日本Sonic Team成员的正常沟通，严重影响了游戏的开发进度。因此从《索尼克3》开始，中裕司只允许STI做一些细节工作，游戏核心部分全权授予日本员工。在完成《索尼克与纳克尔斯》后，由于世嘉总部答应了中裕司提高待遇的要求，Sonic Team的全部人马回到了日本。



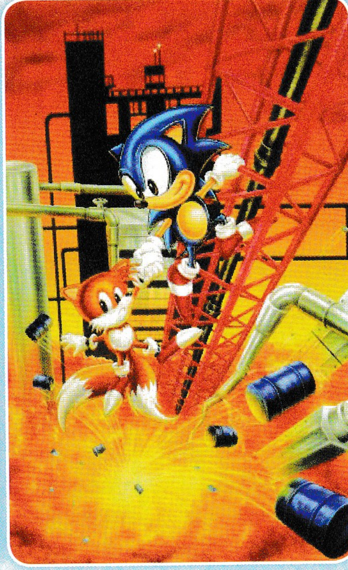
90年代初期，"《索尼克》系列"的剧情和世界观设定相当混乱。按照中裕司和大岛直人的构思，大反派蛋头博士将小动物囚禁于机械牢笼中，将其作为机器人的动力来源，只要破坏掉机器人便可令他们重获自由，这也是玩家击破敌人后总会出现动物的原因。而美国制作的TV版《索尼克》（SatAM，下文详述）则将这一概念延伸。在这部动画中，蛋头博士使用将生物转化为机器的特殊装置，将大批居民变为听命于他的傀儡军团。想要将受害者变回生物也必须使用特殊的逆转化装置，单纯破坏机器人只会导致他们的死亡。这一概念已经与Sonic Team的想法产生了极大冲突。其实在MD时期，不光是初代《索尼克》的原作游戏和改编动画出现过这种问题，就连同一部游戏不同地区说明书里记载的剧情都截然不同。归根结底，二十年前游戏界的本土化工作远没有今天这样成熟和严格，再加上动作游戏的文字量极少，这就为各种二次创作提供了广阔空间。中裕司虽然构思了初代《索尼克》的世界观设计，但他的想法并未通报到美国世嘉分部。美国方面更是背着日本总部撰写了一套名为《索尼克圣经》（Sonic Bible）的内部资料，为索尼克和蛋头博士的诞生原创了一套相当离奇的剧情。由于《索尼克圣经》不利于系列的推广，因此美国世嘉最终放弃了让系列强制沿用这套设定的想法。以今天的眼光来看，这种无为而治的策略无疑是相当英明的，虽然导致了MD时代索尼克设定的混乱，但也为动漫的繁荣提供了肥沃的土壤。

世嘉十分清楚，仅靠MD游戏的力量，索尼克是无法与马里奥的抗衡的，只有在周边领域持续推广，采取多管齐下的策略，才能扩大索尼克的影响力。在动漫领域，索尼克获得的成就超越了马里奥。1993年播放的两部《索尼克》动画好评如潮，为蓝色刺猬的推广立下了汗马功劳。日本、美国、欧洲三地的出版社分别制作了不同的漫画。由于索尼克在日本的人气不高，小学馆的漫画仅从1992年连载了两年便彻底消失了，但美国和欧洲的各类新作却一直延续到了今天。90年代的三部TV在大陆都有正式的引进授权，曾在各大电视台完整播出，就这点来说，国内的索尼克观众还是比较幸福的。美国制作的动画在本质上属于官方同人，世界观和游戏的联系不大，形成了与游戏版不同的魅力。而索尼克的各类漫画则更为复杂，既有改编自游戏和动画的作品，也有完全原创的新作。索尼克动漫的成功也对游戏进行了反哺，一些今天为人熟知的角色（如系列的女一号艾米），其初登场便源自漫画。

除了联合欧美公司出品动漫外，世嘉还将索尼克的足迹延伸到了ACG以外的领域。包括赞助日本职业棒球联赛、F1大奖赛、与可口可乐进行全美联合促销、授权各类玩具和食品。最成功的合作莫过于和麦当劳联合推出欢乐儿童餐，随餐赠送的4000万个索尼克玩偶在一个月内便被发放一空。这一系列宣传活动进一步壮大了索尼克的影响力，使其在美国的知名度一跃超过了米老鼠，也间接促进了游戏的销量，MD的四部正统《索尼克》游戏累计销量达1400万。1993年，MD占据了全球65%的市场份额，让世嘉达到了空前绝后的高峰，为MD开拓疆土的《索尼克》也成为了16位时代世嘉当之无愧的第一功臣。







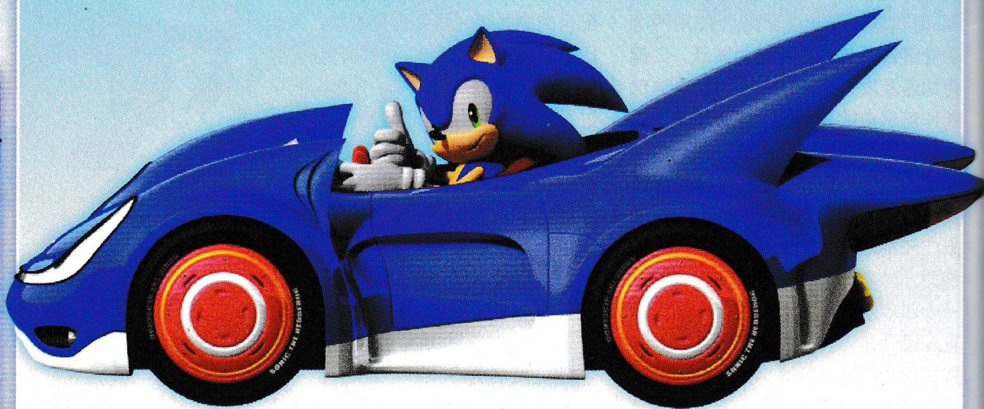
角色简介

索尼克 | Sonic the Hedgehog

初登场游戏 《索尼克》

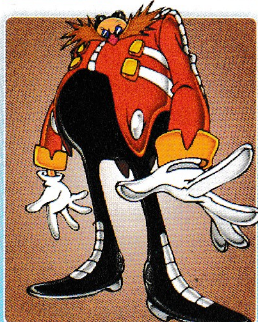
全世界速度最快的刺猬，拥有超越音速的奔跑能力，但不擅长游泳。讨厌任何束缚，向往自由和充满刺激的生活，喜欢听摇滚乐，最爱的食物是辣味热狗。借助混沌翡翠的力量，索尼克可以变身为超级索尼克，拥有亚光速的飞行速度。





蛋头博士 | Dr. Ivo Eggman Robotnik

初登场游戏 《索尼克》



人类史上最伟大的科学家（自称），擅长制造各种机器人，妄图通过混沌翡翠的力量征服世界，并建立蛋头博士大陆，但每一次计划都被索尼克所破坏。最爱的食物是鸡蛋。

特尔斯 | Miles Tails Prower

初登场游戏 《索尼克2》

IQ高达300的天才狐狸，拥有媲美蛋头博士的机械设计能力，同时也是出色的飞行员。特尔斯的两条尾巴可以带动身体像直升机一样飞行。他的全名"Miles Prower"正是"英里每小时"（Miles Per Hour）的谐音。特尔斯待人有礼，做事认真，自从碰到索尼克后二人便成为了最佳搭档。



纳克尔斯 | Knuckles the Echidna

初登场游戏 《索尼克3》

力量惊人的针鼹鼠，战斗种族的后裔，拳头上长有骨刺，对格斗技十分精通，擅长攀岩和挖掘，利用头发还能在空中滑翔。纳克尔斯是天使岛主控水晶的守护者，长期呆在岛上的孤独生活使其远离文明社会，养成了一根筋和脾气暴躁的性格，也使得他非常容易被坏人蒙骗，因此经常被索尼克戏称为"死脑壳"（Knucklehead）。纳克尔斯胸前白色鬣毛的形状源于著名品牌耐克。

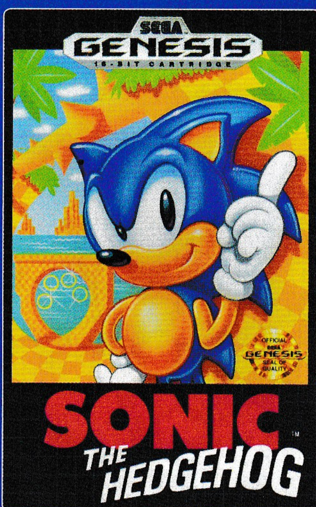


本阶段主要作品

《索尼克》

Sonic the Hedgehog

1991年发售的初代作品，一切传奇的开始。以今天的眼光来看，初代《索尼克》的速度感并不算十分惊人，让作品大获成功的原因更多在于简洁的操作和出色的关卡。当《超级马里奥世界》大幅深化系统和操作的同时，《索尼克》却走上了截然相反的道路，仅靠"跑"和"跳"这两个基本动作和各类机关便能让玩家充分体会到关卡的精彩之处。从本作开始，索尼克阻止蛋头博士收集混沌翡翠征服世界就成了系列的主题。很多人指责索尼克的剧情是在抄袭《龙珠》，虽然中裕司极力否认这一点，但日后系列却出现了更多类似《龙珠》的概念，如酷似超级赛亚人的超级索尼克，以及类似贝吉塔的黑刺猬阴影。





《索尼克2》

Sonic the Hedgehog 2

首次引入"旋转冲刺"的作品，卷轴速度比初代有了飞跃性的提高，爽快感大增，双人模式也让本作成为了同乐佳品。为《索尼克2》配乐的作者依然是负责初代BGM的中村正人。中村是迪士尼动画爱好者，他为两部《索尼克》创作的音乐也充满了温情的味道。双尾狐狸特尔斯自本作登场后便拥有极高人气，成为了系列ACG近乎全勤登场的角色，世嘉还在Game Gear掌机上制作了几部以他为主角的外传游戏。本作全球销量为600万，成为了MD销量最高的游戏，也是世嘉进入黄金时代的标志。







《索尼克历险记》

Adventures of Sonic the Hedgehog

1993年秋在ABC电视台放映的首部索尼克动画，共播出了65集。负责本作的美国公司DiC制作了90年代的全部索尼克TV版。本作属于典型的美式耍宝动画，没有严肃的剧情和世界观，幽默感十足。三大搞笑反派中的机械猴（Coconuts）和绿坦克（Grounder）出自游戏《索尼克2》中的杂兵，而铁公鸡（Scratch）则是剧组的原创角色。因为本作的主要观众是儿童，为此制作方还在每集的片尾加





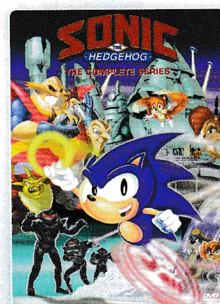
入了寓教于乐性质的花絮“索尼克忠告”（Sonic Says）。1993年，世嘉在MD上推出了一部以本作为蓝本的方块游戏《蛋头博士的邪恶豆子机》，系统翻版自《噗呦噗呦》。为纪念索尼克的历史，1996年，英国国家影像博物馆保存了本作的第一集，作为史料永久珍藏。

《索尼克》（TV版）

Sonic the Hedgehog

与上一部动画同期放映的作品，首映时间为星期六上午，美国FANS为了将本作与前作相区分，一般将本作简称为SatAM，大陆的译名为《索尼克外传》。故事讲述蛋头博士率领大军征服了星球，将大量居民用特殊装置转化成了听命于他的傀儡机器人，索尼克则与流亡的公主莎莉（Sally Acorn）加入了抵抗组织“自由斗士”（Freedom Fighters），与蛋头博士进行游击战。虽然本作的标题与前作类似，但风格却大相径庭，显得更加黑暗和高





龄化，并引入了大量游戏外的原创角色和世界观。角色的相貌和性格与游戏原作相比差别极大，蛋头博士从憨态可掬的搞笑丑角变成了面目狰狞的恐怖魔王。如果说前作是面向儿童的低龄搞笑动画，那么本作面向的观众则以青少年为主，不过由于美国MD的玩家平均年龄比SFC更大，因此本作受到了观众的狂热追捧。虽然动画只播放了26集，但以本作为基础的Archie漫画版却从1993年连载到了今天，这部漫画也对索尼克的游戏产生了很大影响，NDS的《索尼克编年史 黑暗兄弟会》就借鉴了很多Archie的灵感。

《索尼克3》

Sonic the Hedgehog 3

1994年春发售，将MD的声光机能发挥到了极致。《索尼克3》是系列新老人员接棒的一代，系列制作人饭冢隆从本作开始与索尼克正式结缘，担任策划一职。中村正人





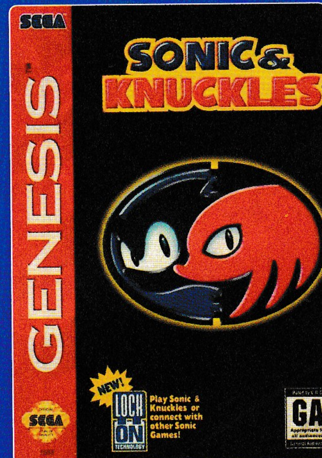
则退出了制作组，取而代之的是今天索尼克音乐的代言人濑上纯，他为BGM引入了更多摇滚风味，比前作更加火爆。鲜为人知的是，流行乐天王兼超级世嘉迷迈克尔·杰克逊也参与了《索尼克3》的谱曲。由于当时杰克逊因丑闻陷入了官司纠纷，世嘉最终没能在游戏封面署上他的大名，但玩家依然能从音乐中找到很多蛛丝马迹，如片尾曲的旋律，与杰克逊的《Stranger in Moscow》十分相似。

《索尼克与纳克尔斯》

Sonic & Knuckles

按照Sonic Team最初的计划，《索尼克3》和《索尼克与纳克尔斯》原本是同一款游戏，但制作人员发现如果将全部内容放进一张卡带里，ROM的容量将超过34Mbit，使得卡带成本飙升。为此制作组将游戏内容一分为二，以连载的形式先后推出。本作采用了别具匠心的锁定系统，玩家可以在原版卡带的上方串联另一张卡带，实现联动功能。与《索尼克3》联动便能操作纳克尔斯玩到完整的流程，和《索

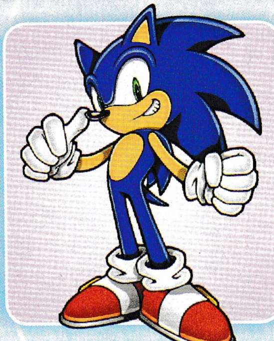


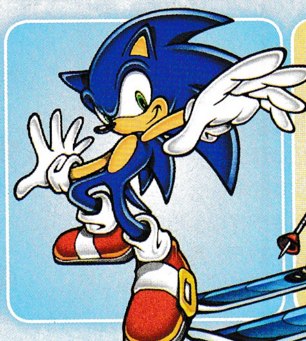


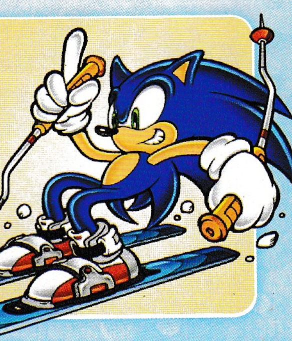
尼克2》联动同样能操作纳克尔斯。纳克尔斯的能力比索尼克更加全面，可以滑翔和攀岩，不过世嘉也对此将2代和3代的关卡进行了一些修改，保持了游戏的难度。











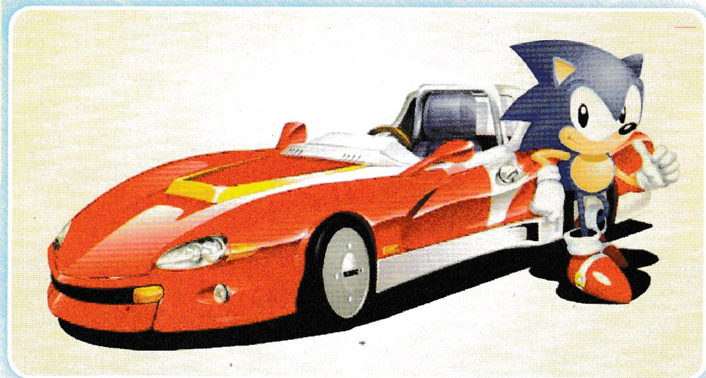
PART 2 黑暗时代



1991年，世嘉启动了"行星计划"，试图为不同需求的消费者设计不同的主机和强化周边，以这种市场细分策略扩大影响力。行星计划的首个产品Mega CD于1992年登陆北美，为MD提供了CD光驱和更强的处理器频率与内存容量，但本质不过是一部强化周边，和MD并没有质的差距。16位机的贫弱能力无法充分发挥CD媒体的大容量，开发者只得在游戏中掺入大量真人视频凑数，导致了Mega CD垃圾游戏泛滥成灾的惨状。留守日本的Sonic Team小组在大岛直人的率领下制作的《索尼克CD》算得上是该平台少有的佳作，但这部作品在游戏性方面与MD几作并无太大区别。Mega CD虽然最终取得了300万的装机量，但超慢的读盘速度和差劲的软件阵容让这部周边很快被玩家扫进了垃圾堆。

1994年1月，日本世嘉总部又授权美国世嘉开发"火星计划"，为MD设计一部名为32X的32位强化周边。此时日本世嘉则在秘密研发"土星计划"，也就是真正的32位主机土星，美国分部对此甚至一无所知。32X采用了与土星类似的SH2 CPU，拥有简单的3D多边形运算能力，但和Mega CD一样无法脱离MD运行，并且依然使用卡带作为存储媒体。32X于1994年12月在美国首发，售价高达170美元，应者寥寥。此时土星已经公布半年后发售美版的计划，玩家当然不是傻子，也自然不会在这台价高质劣的垃圾周边上浪费钱。Sonic Team为其开发的《纳克尔斯与Chaotix》就此成为了失落的名作。

行星计划对于世嘉的损害无法估量，不但耗尽了MD时代积累的大量资金，还透支了世嘉的信用，给玩家留下了"世嘉主机多薄命"的不良印象，严重削弱了MD在美国的统治力。如果世嘉能够集中力量，将《索尼克CD》和《纳克尔斯与Chaotix》放在MD上发售，这两部名作的销量无疑会更好。反观任天堂在这一时期却极为高明，虽然N64姗姗来迟，但SFC却在接棒期迎来了最辉煌的大作狂潮，收复了大量被MD占领的失地。最致命的是，32X间接影响了土星的硬件规格，日本总部采用安装两颗SH2 CPU的方案。但两颗CPU协同工作的难度非常大，大部分游戏只到了一个CPU。这就是土星的理论3D性能高于PS，但实际表现却无法匹敌的原因。世嘉原本希望Sonic Team的名作《梦精灵》(Nights)能够超越PS的3D表现，结果《梦精灵》却成为了土星3D机能不如PS的证明。真正发挥土星全部机能的游戏或许只有铃木裕的《莎木》，然而这部作品却最终跳票到了DC平台。









世嘉混乱的党派斗争也在这一时代显露无疑。美日两部缺乏沟通的交流机制诞生了32X这种畸形产品，败坏了世嘉的名声。即使是在日本总部内部，林立的党争也足以令人心寒。几大研发部门各自为政，胜则嫉之，败不相救，浪费了大量宝贵资源。土星版《莎木》虽然流产，但耗巨资开发的引擎依然存在，AM2却断然拒绝了让其他部门使用该引擎开发游戏的提案。类似情况同样发生在索尼克身上，STI陷入危机时，中裕司不但没有伸出援手，反而亲自为这家公司钉上了棺材上的最后一颗钉子，直接导致《极限索尼克》流产。索尼和任天堂在这一时代都推出了极为成功的3D平台游戏，《马里奥64》和《古惑狼》大行其道，在欧美将土星打得溃不成军。索尼克就这样碌碌无为地渡过了没有正统续作的32位机时代。

中裕司对STI冷眼旁观的根本原因在于嫉妒心和私心，Sonic Team早有亲自开发索尼克3D续作的打算。1996年1月，日本总部启动了128位机的研发计划，对土星性能感到失望的中裕司决定进行跨代开发，将3D索尼克新作放在下一代主机上。同年冬天，Sonic Team的主创人员来到危地马拉的蒂卡尔城，对玛雅遗迹进行详细取材。1997年的土星游戏《索尼克Jam》和《索尼克R》出现了以土星机能而言颇为惊艳的全3D场景，这正是制作组在新主机降临前为玩家准备的开胃小菜。熬过了孤寂而无力的土星岁月后，等待着索尼克的将是一个新的黄金时代。不久之后，这只蓝色刺猬将重获新生，为世嘉的最后之梦做全力一搏，迎来他生涯中最为璀璨的时光。

角色简介

金属索尼克 Metal Sonic

初登场游戏 《索尼克CD》



早在《索尼克2》和《索尼克与纳克尔斯》中就出现过造型与索尼克相近的机械，但都不过是昙花一现，真正成为系列常客的角色是《索尼克CD》中登场的金属索尼克。作为蛋头博士制造的机器人，他拥有与索尼克相近的能力。金属索尼克在奇迹之星绑架了艾米，但最终被索尼克击败。在《索尼克英雄》中，金属索尼克脱离了蛋头博士的控制，他设下计谋偷取各个队伍的生体数据，使自己进化为更加强大的形态，但依然在超级索尼克面前败下阵来。

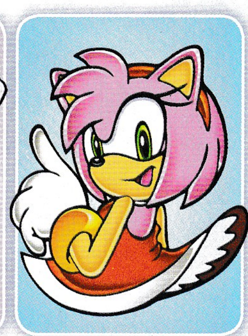
艾米 Amy Rose

初登场游戏 《索尼克CD》

最初登场于寺田宪史（FC时代《最终幻想》的编剧）为小学馆策划的漫画版《索尼克》，Sonic Team的星野和之吸收了这一概念后将其作为新角色放入了《索尼克CD》中。艾米具有很强的灵力，能够通过塔罗牌进行占卜，使用一把大号充气锤作为武器。DC时代的上川佑司有为所有人物绘制了全新的人设，艾米则是所有角色中反差最大的一位，从原本的小学生摇身一变为头梳短发的时尚女孩。自登场以来，艾米便一直在疯狂追求索尼克，甚至多次对其施以"逼婚"，制造了不少笑料。





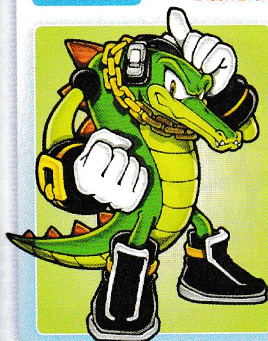






维克多 | Vector the Crocodile

初登场游戏 《纳克尔斯与 Chaotix》



Chaotix 侦探组的老大，身强力壮的鳄鱼，座右铭是"一切向钱看"，对有报酬的任务来者不拒，性格鲁莽且带有孩子气，但本性和善，虽然是个十足的财迷，却经常参与慈善捐款。

查米 | Charmy Bee

初登场游戏 《纳克尔斯与 Chaotix》



与艾米类似，查米也是在小学馆漫画中初次登场的角色，最终被 Sonic Team 吸收为 Chaotix 小队的一员。他是侦探组中年龄最小的成员，吵闹且多动，喜好玩耍和睡午觉。

艾斯皮奥 | Espio the Chameleon

初登场游戏 《纳克尔斯与 Chaotix》



沉稳的忍者，使用手里剑作为武器。作为变色龙，艾斯皮奥可以随意变换肤色，为他窃取情报提供了很多便利。和 Chaotix 小队的其他同伴不同，艾斯皮奥十分沉默寡言，拥有敏锐的洞察力和冷静的头脑，他希望侦探组能够谨慎处理问题，但每次都被两位活宝搭档搞砸。

本阶段主要作品

《索尼克CD》 Sonic CD

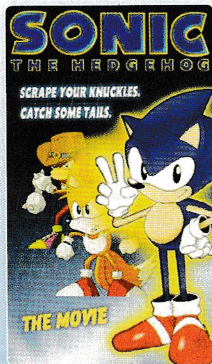
蛋头博士在数次谋求混沌翡翠未果后，来到了一颗名为奇迹之星的卫星，意图夺取能够操作时间的时间石。与此同时，艾米通过塔罗牌占卜出她的英雄将会出现在奇迹之星上，追随索尼克而来的她遭到了蛋头博士的绑架，最终被索尼克所救，从此展开了她漫长的求婚之旅。《索尼克 CD》除了在游戏中加入过场动画外，还充分利用了 Mega CD 的大内存和回旋缩放能力，速度感比同期的 MD 作品更加强烈。本作使用了 CD 音源播放 BGM，也是系列中第一部加入真人





语音的游戏。美版拥有和日版完全不同的配乐，这点颇为奇怪。本作全球销量为 150 万套，与 Mega CD 的装机量达到了 1：2，成为了该平台最畅销的游戏。

《索尼克》(OVA) Sonic the Hedgehog



第一部日本制作的索尼克动画，由 Sonic Team 的中裕司和大岛直人担任监修，剧情脱胎自《索尼克 CD》，属于半原创，在美国推出时的名称变为了《Sonic the Hedgehog: The Movie》。金属索尼克和蛋头博士依然是反派 BOSS，但奇迹之星和时间石不复存在，被绑架的艾米也换成了一个不知所云的总统女儿。和之前的两部美国的 TV 版相比，这部 OVA 的剧情和人物风格与游戏原作更为接近。



《索尼克驾驶》 Sonic Drift

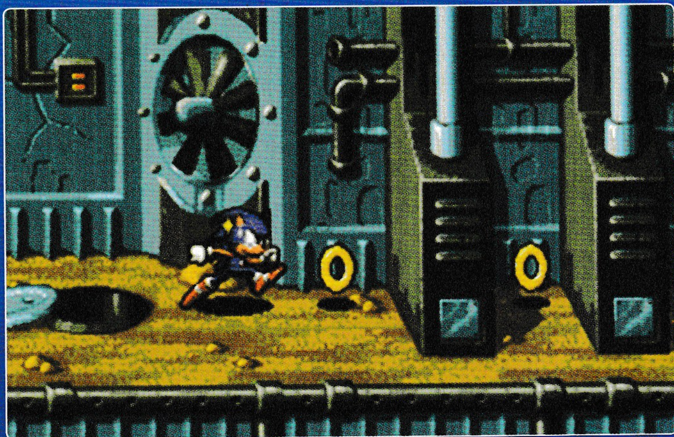
Game Gear 是以 Master System 为基础设计的世嘉掌机，在 90 年代初期曾与 Game Boy 并驾齐驱。索尼克在 Game Gear 上也推出过大量作品，不过 8 位机的性能毕竟无法与 MD 相比，这些游戏的素质往往不尽人意。《索尼克驾驶》在 Game Gear 上曾推出过两部，让奔跑速度超过音速的刺猬的坐上





跑车，这一设计无疑是在跟风《马里奥赛车》。不过与《马里奥赛车》不同的是，本作不同角色拥有不同的攻击方式，赛道上只能捡到加速类道具。这两部系统和画面都十分简陋的作品，正是所有竞速索尼克游戏的开端。

《索尼克16》 Sonic-16



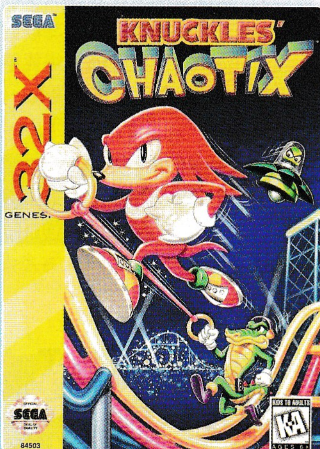
STI 在制作完《索尼克与纳克尔斯》后，准备在 MD 上再推出一部新作，剧情和世界观则基于 1993 年的 TV 版《索尼克》(即 SatAM)，莎莉等 TV 版的原创角色将在游戏中尽数登场。STI 制作了一段 Demo 视频发给日本世嘉进行审批，但中裕司因为讨厌 SatAM 中美国人另起灶炉的世界观，否决了这部作品，游戏开发无疾而终。

《纳克尔斯与Chaotix》

Knuckles Chaotix

将 2D 索尼克的物理特性发挥到淋漓尽致的杰作。本作以“混沌之环”为核心系统，角色以两人一组的形式登场，玩家可以让 CPU 操作 2P，也可以选择与朋友双打。两名角色手中握有的混沌之环会产生无形的引力，玩家可以凭借这一系统实现很多匪夷所思的玩法，日后《索尼克英雄》和《索尼克 Advance 3》的组队系统便借鉴自本作。Chaotix 则是游戏中主角所在的小队名称，由于这一小队每名角色的种族、年龄、性格都差别极大，故以 Chaotix（混乱）为名，来表示他们的特色，纳克尔斯则以友情客串的身分登场。由于本作的知名度不高，再加上人设过于怪异，Chaotix 小队被世嘉雪藏了整整 8 年，直到《索尼克英雄》的推出，才让这批人马重见天日。





《索尼克战士》

Sonic the Fighters

AM2 的一名职员将索尼克与特尔斯放入了《格斗之蛇》中，对此感到十分有趣的铃木裕决定与中裕司联合制作一款 3D 索尼克格斗游戏。本作采用了世嘉当时的主力基板 Model 2，但画面与同一基板的《格斗之蛇》和《VR 战士 2》差距太大，再加上框体出货量极少，只在世嘉几个最大的街机中心内运营，即使在日本也没有多少玩家接触过本作。好在后来于 2005 年在 PS2 和 NGC 发售的《索尼克珍藏合集》（Sonic Gems Collection）收录了本作。







《极限索尼克》

Sonic X-treme



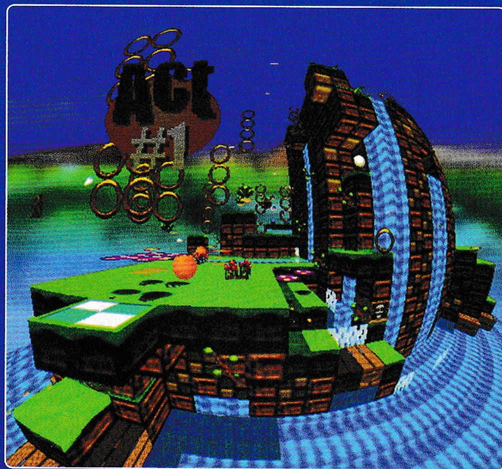
由 STI 独立制作的游戏，最初预定在 32X 上推出，后转移到土星主机，被美国世嘉视为 1996 年末商战的主力大作。游戏最初由 Ofer Alon 和 Chris Coffin 两队人马平行开发，Ofer 小组制作普通关，Chris 则负责 BOSS 部分。匪夷所思的是，两组人马采用了完全不同的引擎和开发方式。Ofer 先使用 PC 游戏的开发工具编写 3D 引擎，再将其移植回土星上。根据他的设计，玩家在普通关中可选用多位角色，每一位人物都有不同的玩法，如索尼克采用了类似《银河马里奥》的鱼眼镜头，在 3D 平台里飞奔跳跃，特尔斯则是酷似《铁甲飞龙》的飞机驾驶关。而 Chris 的 BOSS 部分显得中规中矩，引擎直接基于土星开发，采用了类似格斗游戏的 1 对 1 视角。《极限索尼克》的设计理念是十分超前的，很难说 DC 时代 Sonic Team 的《索尼克大冒险》有没有借鉴过本作的思路。但之后发生的一系列开发闹剧却让这部潜力十足的作品成为了流产的弃儿。

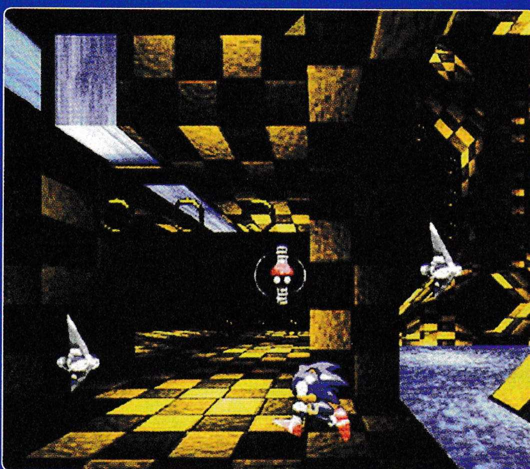
1996 年 3 月，世嘉社长中山集雄来到美国视察，美国世嘉同时为他演示了普通关和 BOSS 关两个不同引擎的表现。当时普通关的开发依然以 PC 平台为主，能够在土星上运行的只有画面和流畅度惨不忍睹的早期版本，和 PC 上最新版的表现差异极大。结果中山隼雄只看到了糟糕的初版，表现更好的 PC 版却没有机会向他展示，反倒是 Chris 负责的 BOSS 战给社长留下了很好的印象，于是中山做出决定，将整个游戏都改成 Chris 的 BOSS 战引擎开发，随即拂袖而去。

社长的决定让整个 STI 炸开了锅，Ofer 小组不堪受辱，决定离开《极限索尼克》的制作团队。而 Chris 也对开发状况十分头疼，此时距离游戏发售只有一年不到的时间，更改引擎将导致除 BOSS 战外的其他关卡全部付之东流，在圣诞节准时发售游戏就成了不可能完成的任务。绝望之下，Chris 看到了日本 Sonic Team 开发的《梦精灵》，他将其视为救命稻草，向美国世嘉社长索求了《梦精灵》的引擎与全套开发工具，谁知此事却让《梦精灵》的主程序员中裕司大发雷霆。中裕司扬言，如果 STI 胆敢使用他的引擎，他将立刻辞职。面对如此抗议，美国世嘉只得将开发工具收回，已经开发完成的关卡被迫成为了废品。Chris 大概没有想到，使用《梦精灵》的引擎不但没有为他节省时间，反而阻碍了开发进程。悲愤交加的他住进了医院，撤离了开发一线。整个 STI 也随着《极限索尼克》的流产落入了倒闭的深渊，这家曾经在 90 年代初期为世嘉缔造多部索尼克和原创街机名作的公司就此成为了历史。





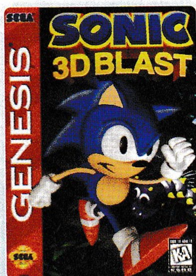


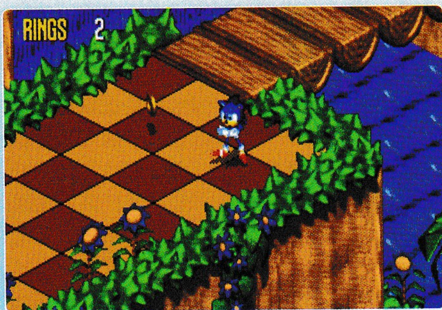


《索尼克3D》

Sonic 3D

《极限索尼克》流产后，美国世嘉急需一款索尼克新作来弥补圣诞商战空缺，为此Sonic Team找来了一家名为Traveller's Tales的英国公司，在两个月的时间内赶制了这部敷衍之作。虽然名为《索尼克3D》，但本作并非真正意义的3D游戏，而是斜45度视角的2D作品，系列一贯的爽快感在本作中荡然无存，持续移动的镜头很容易让玩家产生呕吐的感觉。惟一值得一提的亮点在于发明了跟踪撞击（Homing Attack）系统，索尼克可以在空中连续撞向多名敌人，实现不落地的空中移动（类似《Shinobi忍》的空中杀阵），这一系统被沿用到了DC时代。本作同时推出了MD版和土星版，后者加入了过场动画、全3D的隐藏关卡和CD音质的BGM，但画面总体素质与MD版相同，并没有质的差距。

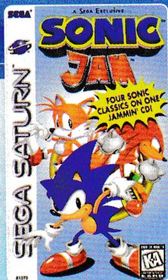




《索尼克Jam》

Sonic Jam

1997年夏天在土星上发售的《索尼克合集》，收录了MD的四部正统索尼克作品，一并提供了大量游戏原画等珍贵资料。本作还包含了一个以土星机能而言颇为惊艳的全3D庭箱，玩家可以操作索尼克在其中自由移动，这其实是Sonic Team将开发中的DC关卡移植回土星的成果。



《索尼克R》

SonicR







第一部3D索尼克竞速游戏，与之前Game Gear平台的《索尼克驾驶》所不同的是，《索尼克R》的大部分角色都是徒步赛跑，不过蛋头博士和艾米依然保留了自己的骑乘物。本作的赛道设计十分出色，自由度很高，通过操作不同角色，玩家可以享受到上天入地的快感。加速板、弹簧等经典机关在赛道中得以保留，画面还引入了雨雪和风等天气效果，比赛时的速度感也十分出色，3D画面在土星时代可谓个中翘楚。细心的读者可能已经注意到，本作封面的角色形象与MD时代的索尼克有了很大区别，实际上，《索尼克R》正是新一代画师上川佑司首度参与的作品，游戏中人物的建模也是基于DC版简化而来。本作可谓索尼克正式进军3D领域的最后预演，隐藏在寂静后的风暴马上就要降临了。

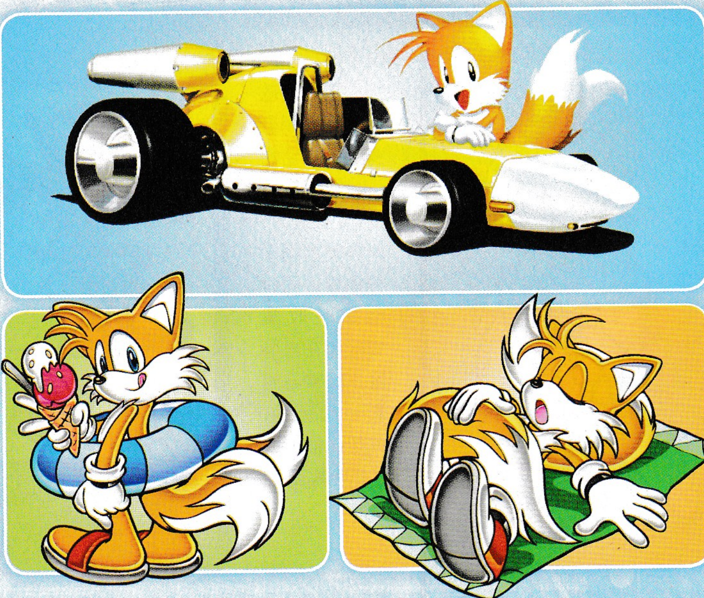
PART 3 为梦想而战



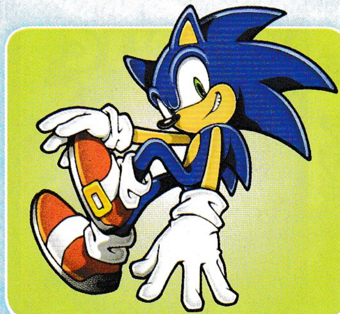
1996年，土星在日本与PS的较量中渐渐处于下风，而在美国市场，这部主机大势已去。世嘉决定启动新主机的研发计划，同时对整个公司进行改革。高层仔细商讨了MD获得成功而土星遭遇失败的几大原因。除了开发环境恶劣、不够重视美国市场、3D机能贫弱外，土星的形象包装和宣传策略也十分失策。MD曾经是尖端、时尚、叛逆和酷的象征，然而土星的宣传形象却保守中庸，缺乏活力。世嘉的新主机必须找回MD时代勇往直前的硬派精神，重塑公司形象。而作为世嘉的代言人，索尼克也要以全新面孔和玩家见面。世嘉将新主机命名为Dreamcast，意为“梦想的传播者”。作为首发阵容中最为耀眼的索尼克，将成为DC的主力干将，为世嘉的最后之梦倾尽全力。

1997年初，从玛雅遗迹取材归来的Sonic Team来到了美国旧金山，在新办公室内展开了DC版《索尼克大冒险》的开发。新任画师上川佑司抛弃了MD时代欧式贴纸般的画风，为系列角色绘制了全新人设。索尼克一改过去的矮胖造型，变为了有棱有角、挺拔修长的酷哥形象。编剧西山彰则创作了全新的世界观，游戏首次对混沌翡翠和主控水晶等系列含糊不清的核心概念做出了详细而系统化的解释，虽然剧情依然是讲述主角一行人阻止蛋头博士通过混沌翡翠征服世界，但这时的索尼克已经是一个全新的故事了。监督饭冢隆为本作引入了类似RPG的冒险元素，确立了以不同角色阐述故事的独特视角。经历多年的磨练后，濑上纯的音乐功力已经达到了炉火纯青的地步，硬派的摇滚令人陶醉，几位主角的角色歌脍炙人口，曲曲经典。虽然近年的索尼克游戏素质大都不尽人意，但其音乐始终保持在一个很高的水平线上，正是拜濑上纯所赐。

受限于产能问题，DC在日本的首发并不成功。一年后，在美国市场，DC的营销活动创造了空前的辉煌。1999年9月9日，DC正式登陆北美，全美一万五千家游戏店将索尼克的海报贴在了店头最醒目的位置，迎接络绎不绝的玩家。当月，音速刺猬登上了50家游戏杂志的封面，骨灰级媒体《EGM》当期成为了索



尼克和 DC 的专刊。中裕司和上川佑司来到了旧金山 Gamespot 零售店总店进行签名活动，濑上纯则在店门口办起了简易演唱会，Crush 40 乐队反复高歌片头曲《Open Your Heart》和索尼克的角色歌《It Doesn't Matter》，将热卖活动一直持续到午夜。对索尼克正统续作望眼欲穿的美国世嘉铁杆终于迎来了他们的狂欢节，沉寂了五年的蓝色英雄开始爆发出难以想象的能量。DC 在半个月内突破 50 万装机量，创造了美国主机史的销售记录（后被 PS2 打破），美版《索尼克大冒险》与主机销售比例在首发时达到了 1：1。中裕司在一次访谈中回忆道："在当天的销售活动中，我负责签名，上川给顾客作画，活动一直持续到后半夜，我们两个都忙到手软。美国玩家的狂热超乎我的想象，早在开店前，门口就排满了长龙，甚至在活动结束后的凌晨 1 点，依然有热泪盈眶的顾客要求与我合影。我想这是我一生中最美妙的一天。"






PS2 于日美两地发售后，DC 逐渐走向溃败，世嘉最终于 2001 年 1 月宣布退出主机市场。被视为杀手级续作的《索尼克大冒险 2》于 DC 停产半年后才姗姗来迟，但 Sonic Team 并没有敷衍这款十周年纪念之作。如果说 1 代给玩家的感受是怀旧与创新并存，那么 2 代从头到尾都令人耳目一新。索尼克因冤案而锒铛入狱、蛋头博士成为可操作角色、迷之刺猬阴影的登场、50 年前究极生命体计划的真相、索尼克首次与蛋头博士并肩作战……一波接一波的高潮令人目不暇接，将游戏的快感推向了极致。超级索尼克与超级阴影在太空与生化蜥蜴之间那场波澜壮阔的战斗，更成为了系列最激动人心的剧情。DC 没能赢得整场主机战争，但索尼克却打赢了最后一场战役，为 FANS 留下了最美妙的回忆。

DC 的两部《索尼克大冒险》究竟孰优孰劣？这是十年来 FANS 间始终争论不休的话题。1 代在速度感、代入感、场景设计等各个方面均有建树，是系列中各项指标最为均衡的一作。而 2 代关卡的平均质量虽然不如初代，但这部作品却将索尼克所标榜的"快"与"酷"发挥到了极致，令玩家无法自拔。可惜的是，或许正因为这两部作品太过出色，后续的 3D 索尼克一直活在 DC 的阴影之下，令人不禁叹息。

角色简介

大猫 | Big the Cat

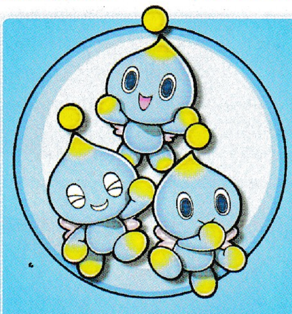
初登场游戏 《索尼克大冒险》



居住在神秘遗迹附近的丛林中，生性懒散，嗜好钓鱼，与一只青蛙结为好友，曾经使用一块混沌翡翠作为护身符，因此遭遇了一系列的麻烦。

查欧 | Chao

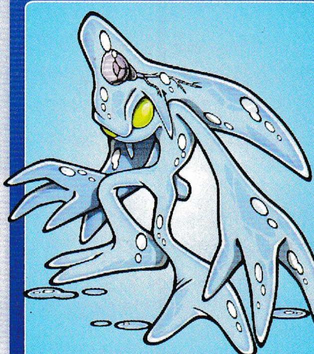
初登场游戏 《索尼克大冒险》



性格友善的生物，可以当做宠物饲养，根据玩家的培养方式可以获得不同的外形和能力，寿命极短，只有数个小时，但与主人感情亲密的查欧可以通过不断转生的方式永存。

卡奥斯 | Chaos

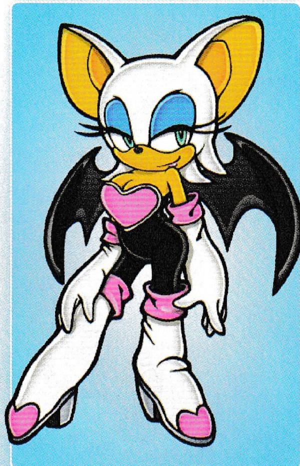
初登场游戏 《索尼克大冒险》



原本只是一只普通的查欧，因为吸收了主控水晶的能量而变为了混沌之神，身体由水组成，可以吸收混沌翡翠的能量来改变自己的形态。

罗姬 | Rouge the Bat

初登场游戏 《索尼克大冒险 2》



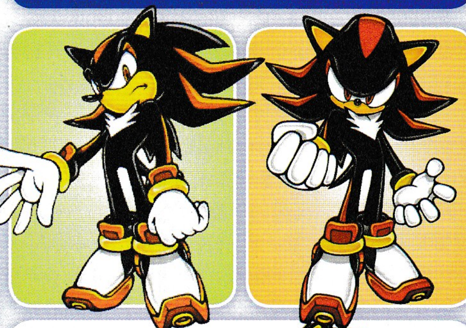
曾经是政府安插在阴影身边的秘密特工，极度贪财的财宝猎人，对各类宝物十分执着，同时也擅长收集情报和充当卧底，经常与阴影一起行动，并帮助他击败了黑色军团。

阴影 | Shadow the Hedgehog

初登场游戏 《索尼克大冒险 2》



由蛋头博士的祖父格拉德教授制造的究极生命体，将格拉德和他的孙女玛丽亚视为亲人。被蛋头唤醒后一度成为索尼克的敌人，但最终还是与索尼克携手为地球的未来而战。耗尽能量的阴影被蛋头博士的机器人所救，但也失去了全部记忆。不久之后，阴影将迎战与自己拥有相同血脉的黑暗军团，揭开自己的身世之谜。




本阶段主要作品

《索尼克大冒险》
Sonic Adventure



如果说《马里奥64》的成功之处在于将2D时代马里奥的游戏规则完美移植到了3D时代，那么《索尼克大冒险》的伟大之处便在于它重新定义了索尼克这一系列。全新的人设、全新的剧情、全新的的关卡模式赋予了玩家全新的游戏体验。“快”不再成为索尼克的惟一指标，充满代入感的“大冒险”才是监督意图带给玩家的感受。本作的关卡设计堪称一绝，惬意的风之谷、神秘的石蛇遗迹、壮阔的空中战舰令玩家流连忘返，使用不同角色便能体验到同一关卡的不同乐趣也是本作的成功之处。游戏最明显的缺陷在于个别角色模式设计的失败，纳克尔斯的寻宝和大猫的钓鱼很容易让玩家产生烦躁情绪，好在每个角色的剧情模式都是分离的，只要不在乎超级索尼克的隐藏结局，玩家完全可以各取所需，只玩自己喜欢的角色便足够赚回票价，海量的徽章挑战和首次加入的查欧育成大大增强了游戏的耐玩度。本作全球销量为240万，是DC销量最高的游戏。



《索尼克口袋冒险》
Sonic the Hedgehog Pocket Adventure



NGPC的惟一一款索尼克游戏。需要说明的是，这里的NGPC与索尼毫无关系，而是SNK于1999年推出的掌机Neo Geo Pocket Color的简称。此时Game Gear早已入土，世嘉出于对抗任天堂的目的，也在这台掌机上推出了大量游戏。NGPC的机能高于Game Gear，本作的素质也比早年索尼克的掌机作品高出不少。负责本作开发的公司是日后以PS2版《龙珠Z》闻名的Dimps，这也是Sonic Team和他们的首次合作，该小组日后制作了GBA和NDS的大部分索尼克游戏。

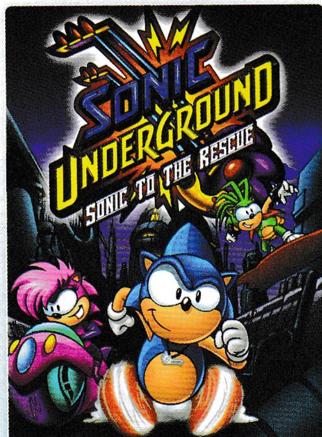


《索尼克聚会》
Sonic Shuffle

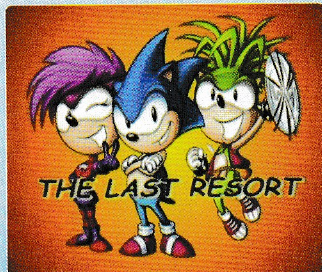


世嘉交由Hudson代工的聚会游戏，采用了当时在DC上颇为时髦的卡通渲染画面，游戏规则融入了卡片制度。本作的读盘频繁，系统复杂而又缺乏完善的教学模式，AI控制的角色经常使用各种作弊手段，即使在Easy难度下也是如此，饱受玩家批判。

《地下索尼克》
Sonic Underground



为宣传美版DC而于1999年秋天开播的TV动画，大陆译名为《音速三兄妹》。本作借鉴了之前SatAM的部分剧情，索尼克、索尼娅(Sonic)、曼尼克(Manic)是艾丽娜(Aleena)女皇的三个孩子。蛋头博士的铁蹄践踏了整个国家，将大批反对他的人变成了机器人。先知通过预言告诉艾丽娜，她和三个孩子终将推翻蛋头的暴政，但在这之前，她必须将孩子托付给他人保管。三兄妹在不同环境中长大后，从先知口中得知了自己的身世，加入了自由斗士组织对抗蛋头博士。本作并没能像前两部TV那样获得巨大成功，原因是多方面的。本作的剧情风格介于前两部之间，既没有《索尼克历险记》那般搞笑，也不如《SatAM》深厚。此外，当年玩着MD长大的美国玩家此时早已长大成人，上川佑司在DC时代为索尼克设计的全新人设正对他们的胃口，但《地下索尼克》却依然沿用了过去的矮胖造型，令人失望。本作最大的亮点在于音乐，每一集都有一部原创的MV。



《索尼克大冒险2》
Sonic Adventure 2



取消了前作冒险关的设定，让游戏节奏变得紧凑，剧情以“英雄篇”和“暗黑篇”两个视角分别叙述，风格更加黑暗与成人化，受到了玩家的一致好评。全新的引擎让画面得以保持在60帧/每秒的流畅状态，爽快感大增。音乐延续了前作的辉煌，索尼克热血的摇滚、纳克尔斯动感十足的RAP和罗姬华丽的爵士乐都令人百听不厌，《City Escape》和《Live & Learn》更成为了系列的不朽名曲。射击关和寻宝关在本作中依然存在，难度比1代更高，且变为了必须通过的强制关卡，引起了不少人的反感。不过2代速度关的华丽程度超越了1代，来自《喷射小子》的滑轨系统在本作中大放异彩，后期以宇宙为背景在太空殖民地方舟狂奔的关卡经典至极。阴影和罗姬在本作初次登场便受到了玩家的欢迎，前者耀眼的黑暗光芒几乎盖过了索尼克。蛋头祖父格拉德教授和究极生命体计划的出炉深化了系列的世界观，也使剧情摆脱了简单的正邪对抗，变为探讨复仇与救赎的课题。阴影作为本作的真正主角，最初只是一名破坏与复仇的化身。游戏终盘，当格拉德的计划凶相毕露，人类面临危机之时，阴影在艾米的恳求下终于回想起了自己与玛丽亚的真正约定：为人类带来幸福。了解到自己真正使命的他决定与索尼克一起为地球的生死存亡而战，最终化解了危机。Sonic Team当然不会让这位大受欢迎的角色就此消失，PS2时代，这位人气爆棚的黑色刺猬还将以第一主角的身份再次登场。



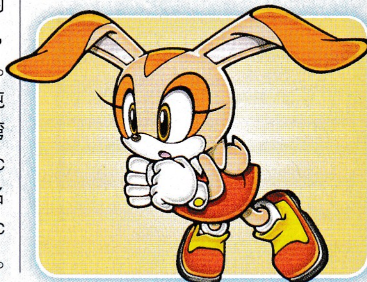
PART 4 自力更生



早在2000年7月，严重亏损的世嘉就宣布将各开发部变为独立运作的子公司。DC停产后，自力更生的各分公司必须竭力在世嘉之外的主机平台上亲自杀出一条血路。Smilepit倾向于Xbox，Overworks将PS2视为主要平台，而中裕司则选择了任天堂。从商业角度来看，平台游戏玩家数量庞大的任系主机的确适合Sonic Team发展，索尼克在NGC和GBA的作品也都获得了不错的销量，不过因为倾向任天堂而对PS2游戏质量漠不关心的行为，却成了中裕司的最大败笔。全平台出击的《索尼克英雄》获得了500万销量的佳绩，但频繁跳帧的PS2版却给系列口碑造成了十分恶劣的影响。后来的《刺猬阴影》依旧我行我素，用质量低劣的PS2版敷衍玩家，间接导致销量下滑到150万套。Sonic Team这种因重视任天堂而轻视索尼的畸形策略甚至发展成了一种惯性思维，直到中裕司出走后，工作室依然保留着这个“传统”，严重阻碍了索尼克的发展。

成为第三方的世嘉并没能彻底走出DC失败的阴霾，日本游戏产业此时也步入了衰退期，业界并购不断，开发商纷纷选择以抱团取暖的方式抵抗寒冬。自2003年初，世嘉便与多家公司传出合并传闻。Sammy最终于2003年末取得了CSK集团手中的大批股票，成为了世嘉的首席股东，让两家公司的合并成为了既定事实。2004年3月，Sonic Team让濑上纯等乐师邀请日本歌手Mooki在东京湾举办了一场告别演唱会，演唱了《Sonic Heroes》、《DREAMS DREAMS》等名曲，这场盛典被收录于一张名为《Sonic Team Unplugged Live 2004》的CD中。

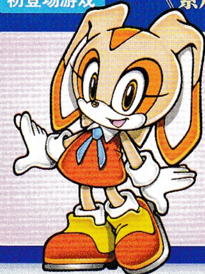
同年7月，世嘉宣布将7个开发子公司合并为一，Sonic Team结束了作为独立工作室的历史。这段时期也是世嘉人才流失最为严重的时代，Sonic Team的多位主创人员都离开了世嘉，其中甚至包括索尼克的三位生父。与此同时，PS3、X360和Wii三大新平台的降临也为开发者提出了考验，吉凶未卜的索尼克将面临新的挑战。



角色简介

克丽姆 Cream the Rabbit

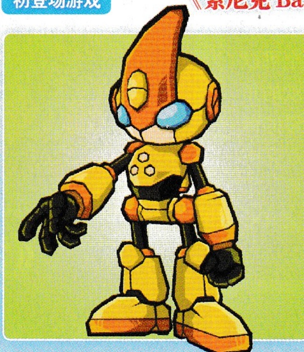
初登场游戏 《索尼克 Advance 2》



与母亲一起被蛋头博士绑架，后被索尼克救出。作为兔子，克丽姆的两个耳朵可以像特尔斯那样带动身体飞行。

艾米尔 Emerl

初登场游戏 《索尼克 Battle》



千年前旧文明制造的机器人，可以学习并复制他人的招式，拥有近乎无限的潜力。

布雷兹 Blaze the Cat

初登场游戏 《索尼克冲刺》



来自异世界的猫女公主，太阳水晶的守护者，可以自由操作火焰，性格冷静而孤僻，但在与索尼克等人的相会中体会到了朋友的价值。

本阶段主要作品

《索尼克大冒险2 Battle》 Sonic Adventure 2 Battle

索尼克登陆NGC的第一弹，操作比DC版更加细腻，画面略有强化，增添了数名对战模式的新角色，其他与DC版相同。

虽然本质不过是移植作，但对于错过DC版的玩家而言，NGC版无疑是最好的选择。本作全球销量为240万，是第三方销量最高的NGC游戏，甚至超越了《生化危机4》（160万）。



《索尼克大冒险Advance》 Sonic Advance



与《索尼克大冒险2 Battle》同日登场的作品，可以与NGC版联动培育查欧，代替了DC版的VMS。

系统与MD时代相似，加入了艾米作为可选角色。Dimps系索尼克作品的特点一直是“通关易，高分难”，本作的通关难度很低，只有抄近道挑战高评价的玩家才能体会到关卡设计的精妙之处。

《索尼克大冒险Advance 2》 Sonic Advance 2

卡带容量提升到128Mbit，画面比前作更有质感，引入了四级加速的设定，让本作的速度感远超MD游戏。

可选角色采用了类似《索尼克大冒险》的方式，玩家最初只能使用索尼克，需要不断过关来解锁其他人物。



《索尼克X》 Sonic X

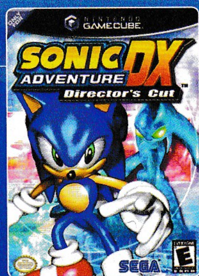
第一部日本制作的索尼克TV版，也是目前惟一一部采用上川佑司人设的动画，于2003年春开播，多位Sonic Team员工参与了本作制作。

剧情比较复杂，既有来自各代游戏的桥段和角色，也有完全原创的部分。





《索尼克大冒险DX》
Sonic Adventure DX



DC初代的复刻版，角色建模经过了全新制作，画面比原版更为精细，同时附赠60个小任务以及12款Game Gear游戏，让游戏的可玩性更上一层楼。

本作曾于去年秋天登陆PSN和Live两大平台，不过画面不支持16:9是一大遗憾。

《索尼克Advance 3》
Sonic Advance 3



采用两人一组的小队系统，通过不同角色之间的搭配产生的丰富技能效果成为了很多玩家研究的课题，可惜画面和关卡设计相较2代并未有所突破。

《索尼克Battle》
Sonic Battle



采用2D角色+3D场景的方案，在GBA上实现了颇为华丽的立体画面。和之前街机版的《索尼克战士》相比，本作更注重4人乱斗的热闹感觉。玩家可以为主角艾米尔配置各种招式卡片，还能选择系列经典角色进行对战。

《索尼克冲刺》
Sonic Rush



掌机索尼克极为成功的一作，销量高达300万套。双屏显示的画面冲击力十足，核心系统Rush槽的加入极大地增强了速度感，也将之前GBA时代“抄近道”的乐趣发扬到了新的层次。

新主角布雷兹也在系列中拥有很高的人气，成为了日后索尼克游戏的常驻人物。

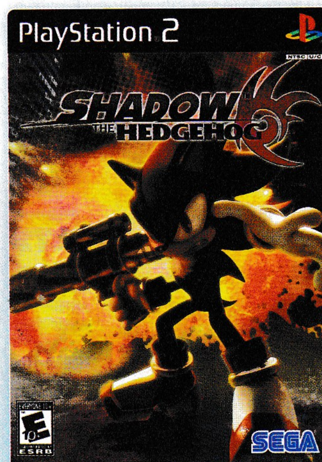
《索尼克英雄》
Sonic Heroes



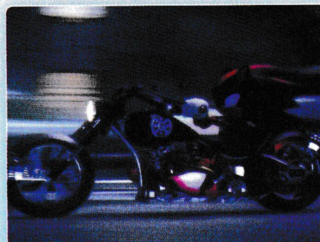


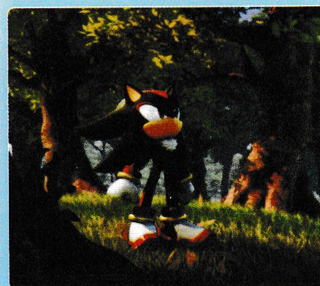
引入组队战，系列经典角色齐聚一堂，四个队伍的剧情和关卡略有不同，蔷薇队、英雄队、暗黑队代表了游戏的低中高三种难度，Chaotix队则采用了独特的玩法，目标由快速过关变为完成各种任务。正如前文所说，DC时代索尼克成功的原因在于重新定义了整个系列的内涵，而《索尼克英雄》的制作理念则倒退回了MD时代，虽然爽快依旧，却看不到DC两作那样天马行空的关卡设计。因此很多玩家将本作视为3D索尼克盛极而衰的转折点。

《刺猬阴影》
Shadow the Hedgehog



系列剧情最为精彩的一作，延续《索尼克大冒险2》的结局，揭开了阴影的身世之谜，也提供了相当多的分支供玩家选择。游戏讲述了50年前杰拉德教授制造阴影时的真相。教授苦于无法授予阴影人类般的思想与情感，为此他与一伙名为“黑暗军团”的外星势力做出了交易，利用其首领黑厄的DNA制造出了阴影。格拉德事后承认向外星人求助是巨大的错误，并希望阴影阻止黑暗军团对地球的入侵。了解到真相的阴影也最终击败了黑厄。





可惜本作在游戏性方面栽了跟头，编剧很显然是想将阴影塑造成一个精通各类枪械和载具的都市游侠，但频繁的战斗和恶劣的视角却破坏了关卡节奏，让游戏的速度感大减。

PART 5 误入歧途



这一时期的系列作逐渐降低了可选人物的数量，部分作品甚至只有索尼克一位主角可供操作。由于DC时代后新增的人物褒贬不一，Sonic Team打消了继续向刺猬家族增添新角色的想法。按照系列编剧西山彰则的说法，之前制作组会根据新能力来添加新角色，如特尔斯能够飞行，纳克尔斯可以滑翔，但索尼克的能力始终只有狂奔。结果《释放》的监督桥本义久为了给主角增添更多的能力，就想出了狼人变身的糟糕点子，实在令人无语。Sonic Team大概忘记了，索尼克系列赖以成名的招牌正是速度感，为了游戏的丰富性而牺牲速度感，最终效果只能是得不偿失。

索尼克在这段时期的经历无疑是极其“丰富”的，他曾与马里奥一起参加奥运会、在黑夜变成狼人厮杀、拉帮结伙组建RPG队伍、扛起大剑穿越到亚瑟王时代……繁多杂乱的试水作千奇百怪，却鲜有作品能够在系列最基本的平台跳跃和速度感方面下一番功夫，只留下一堆画虎不成反类犬的笑柄，索尼克也被玩家讥讽为“不务正业的刺猬”。系列的销量至此跌入了谷底。

角色简介

杰特 | Jet the Hawk

初登场游戏 《索尼克滑板》

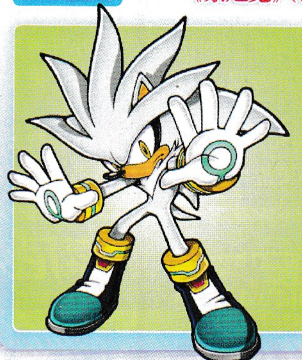


巴比伦盗贼团的领队，出身于历史悠久的盗贼世家，对名为“Extreme Gear”的气垫滑板十分精通，绰号为“奇迹的风之使者”。



希尔瓦 | Silver the Hedgehog

初登场游戏 《索尼克》(次时代)



来自未来的刺猬，速度不及索尼克，但拥有强大的超能力，可以用念力移动物体或将自己漂浮在空中，还能控制时间。

本阶段主要作品

《索尼克滑板》 Sonic Riders

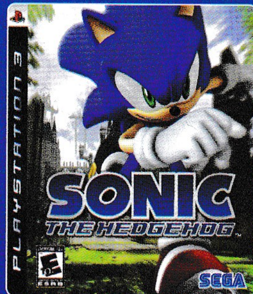
由《索尼克大冒险 2》滑轨关的设计思路衍生而来的新作，采用了策略性十足的空气系统，玩家在使用气垫滑板竞速时，除了与敌人

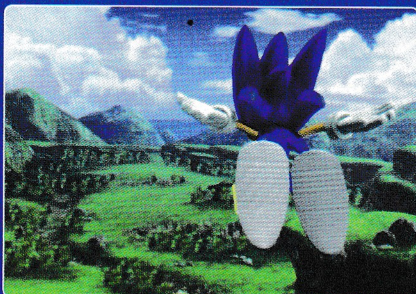




对抗外，还要时刻留心空气槽的残余量，尽量利用花式动作来补充能量，保障了观赏性。游戏操作简单，但系统颇具深度，对玩家跳跃时机的把握提出了很高的要求。

《索尼克》(次时代) Sonic the Hedgehog





于 2006 年末登陆 PS3 和 Xbox360，沿用了 MD 初代的标题，也是被世嘉寄予众望的 15 周年纪念作，结果却成为了系列口碑最差的一作，恶劣的视角、蹩脚的操作、频繁的读盘、拖沓的流程都是对玩家耐心的极大考验。作为卖点被大肆宣传的画面在次时代游戏中也只能算及格水准，全面倒退的素质甚至让人产生了 Sonic Team 第一次制作 3D 索尼克的幻觉。开发组原本想将希尔瓦塑造成继索尼克和阴影之后的系列第三大主角，这一愿望也随着本作的失败而落了空。

《索尼克劲敌》 Sonic Rivals

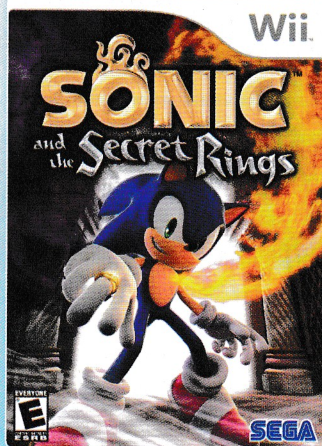
由加拿大公司 Backbone（代表作:《小死神》）代工的 PSP 版竞速系列，共推出过两部作品，采用 3D 画面 2D 玩法的风格，含有大量卡片收集要素。和 Sonic Team 的竞速游戏相比，《劲敌》的赛道设计非常失败，机关的密集程度令人发指，频繁转动的视角也很容易令人眩晕。游戏规则强迫玩家催命般向前狂奔，以此掩盖关卡的偷工减料，肤浅地曲解了索尼克系列的游戏性，实为败笔。





《索尼克与秘密指环》 Sonic and the Secret Rings

原本作为 2006 年《索尼克》的 Wii 劣化版开发，后来被主创人员修改为另一款新作。索尼克这次来到了《天方夜谭》的神话世界。游戏引入了级别系统，拥有 104 个技能可供学习。玩家无法随意控制





主角的移动，只能调整大致方向，牺牲掉自由度换来的是出色的速度感。《秘密指环》的口碑比 2006 版《索尼克》好的多，全球销量达 240 万套，是 Wii 平台早期的佳作。

本作的问题在于难于上手和过分慢热，自动向前狂奔的索尼克如同一匹脱缰的野马，让不少玩家难以适应。过于强调级别的系统也不甚合理，很多实用技能出现时间过晚。

《索尼克冲刺大冒险》
Sonic Rush Adventure



首次加入航海系统，玩家需要使用触控笔绘制船只的航海路线，在各个岛屿间探索。动作关卡依然以双屏和 Rush 系统为主要卖点，继承了前作的高素质。

《马里奥与索尼克 北京奥运会》
Mario & Sonic at the Olympic Games

拥有官方授权的奥运游戏，考虑到平衡性，游戏对原作角色的性能做了一些修改，如索尼克拥有所有角色中最快的速度，但加速度最慢，避免出现田径比赛中蓝色刺猬一骑绝尘的情况。本作的缺点也是很多奥运游戏的通病，项目多而不精，缺乏长期吸引玩家的乐趣。世嘉已经将本作发展为一个系列，推出了续作《温哥华冬奥会》。第三部作品《伦敦奥运会》将于今年年底发售。



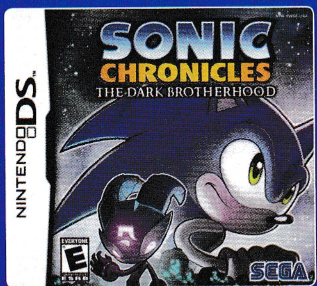


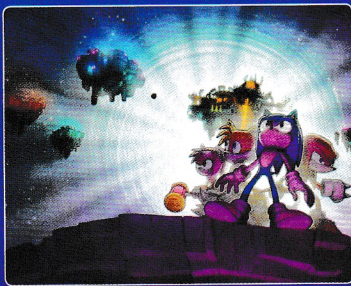


《索尼克编年史 黑暗兄弟会》
Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

以《博德之门》等作品闻名于世的 RPG 豪门 Bioware 代工的 NDS 游戏，全触摸笔操作，采用可见式遇敌，战斗为传统的回合制，施展和防御必杀技以及逃跑时需要用触摸笔手动操作。

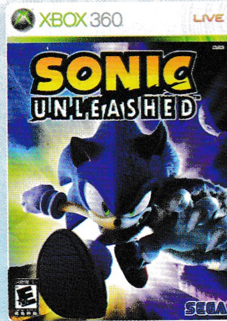
本作各方面都显得中规中矩，难以吸引到重度 FANS 以外的玩家，在高潮部分戛然而止的剧情也招来了很多批评。





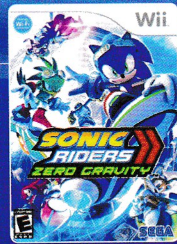
《索尼克 释放》
Sonic Unleashed





本作的次时代版本采用了 Sonic Team 耗时三年开发的“刺猬引擎”，实现了全局光照等高端效果，画面质量一流。白天关卡借鉴了《秘密指环》的快速平移和《索尼克冲刺》的冲刺槽，并引入了过弯甩尾和 QTE 元素，速度感极为出色，但劣质的夜晚关卡却毁掉了整部游戏。狼人索尼克的狰狞造型足以把玩家雷到外焦里嫩，手感也无法与《战神》等砍杀 ACT 相比，典型的照猫画虎。更糟糕的是，最早发售的 PS2 和 Wii 版删掉了大部分白天关卡，给先入为主的评测媒体留下了极其恶劣的印象，也间接拖累了次时代版本的评价。

《索尼克滑板 失重状态》
Sonic Riders: Zero Gravity



PS2 和 Wii 双平台发售的作品，后者支持体感操作。全新的浮空式赛道让玩家在加速甩尾时可以体验到失重领域的快感。

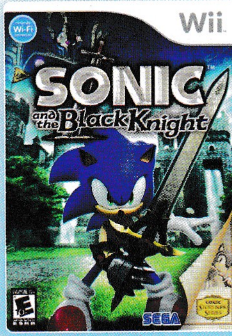
游戏虽然增加了新的滑板和赛道，但也删掉了部分前作的内容，引起了一些玩家的不满。

《索尼克与黑暗骑士》
Sonic and the Black Knight

《秘密指环》的续作，也是“《索尼克故事书》系列”的第二部作品。

这一次整个剧组穿越到了亚瑟王时代，索尼克将与多位著名的圆桌骑士交战。

过于频繁的战斗毁掉了游戏的速度感，作为卖点宣传的剑斗系统也有严重的操作延迟，恶劣的口碑让本作销量萎缩至前作的三分之一。





PART 6 回归本源





2010 年，世嘉启动了“索尼克复兴计划”，为提高系列的声誉，市场部通知各大零售商将 2006 版《索尼克》和《黑暗骑士》等口碑恶劣的作品从清单中除名。Sonic Team 也明显放慢了推出新作的频率。近年索尼克游戏的质量得到了明显提升，虽然销量距离巅峰期依然有相当大的差距，但这只蓝色刺猬已经找回了自己应有的位置，不再迷茫的他终将迎来自己的复兴。

本阶段主要作品

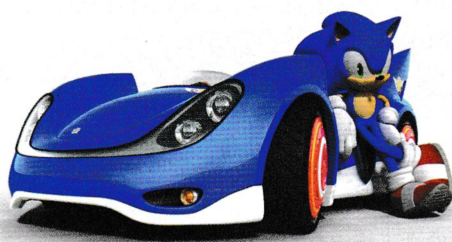
《索尼克与世嘉全明星赛车》

Sonic & Sega All-Stars Racing

于2010年春天全平台出击的竞速游戏。制作组Sumo曾经开发过《OutRun 2》、《VR网球3》等名作，与世嘉有着多年的深厚合作关系。作为休闲赛车游戏，游戏不可避免地借鉴了《马里奥赛车》的诸多设计，但借鉴并不代表抄袭，更不代表劣质和山寨。高举拿来主义的Sumo对《马里奥赛车》的思维定势进行了外科手术式的改良，形成了自己独特的风格。本作的赛道十分刁钻，连续多个大角度转弯的设计比比皆是，比赛时不会显示赛道地图，选手只能凭借肉眼判断赛道，对玩家的过弯和甩尾技术提出了相当高的要求，也削弱了加速和攻击道具的效果。车手遭受攻击和坠下悬崖的惩罚也较为轻微，降低了游戏的运气因素的同时也加快了比赛节奏。《马里奥赛车》中领跑选手因为吃了一发龟壳而满盘皆输的情况很少在本作里出现。即使一时落后，基本功扎实的玩家也可以凭借过硬的甩尾技术在不使用道具的



情况下挽回败局。游戏的赛道设计非常出彩，自由度极高，为"不走寻常路"的玩家提供了充分的发挥空间，视觉效果也令人满意。本作的赛道和音乐取材自《索尼克》、《超级猴球》、《喷射小子未来版》、《热舞桑巴》、《死亡之屋》、《超级蛋宝宝》这六部作品，参赛选手则更加五花八门，刺猬家族的众多明星、《VR战士》的结成晶和Jacky、《莎木》的芭月凉、《太空频道5》的乌拉拉等经典角色尽数登场，甚至连元祖级的吉祥物Opa-Opa和Alex Kidd都成为了可选人物。能够将本作的角色认全的玩家，可以称得上是骨灰级的世嘉迷了。本作出色的速度感和充实的游戏内容已经足以叫板《马里奥赛车》，Sumo虽然没能颠覆任天堂创造的赛车游戏规则，但也打出了自己的一片天。



《索尼克4》

Sonic the Hedgehog 4

时隔16年的回归之作，由制作《索尼克Advance》和《索尼克冲刺》的Dimps负责开发，饭冢隆和濑上纯两位老将则担当本作的监督和音效监制。片头耳熟能详的"SEGA"电子音、蓝天白云的标题画面、奔跑时条带状的双腿，都是MD时代的图腾。不过考虑到当今玩家的口味，制作组还是做出了一定妥协，如采用DC时代索尼克



的造型，引入跟踪撞击系统。本作的流程很短，速度快的话，半个小时内便能通关。不过目前世嘉放出下载的第一章只是整个《索尼克4》的冰山一角而已。饭冢隆已经承诺，他们会以连载的形式将本作延续下去，后续章节将会添加更多的角色和关卡。



《索尼克 自由滑板》

Sonic Free Riders



微软新锐体感设施Kinect的首发软件。除了倾斜身体控制滑板方向和伸手捞取金环外，玩家还需要通过亲自表演花式动作来赚取评价。游戏支持的多人同乐元素比较丰富，包括双人对战和四人接力。颇有创意的双人合作模式也十分有趣。

《索尼克 色彩缤纷》

Sonic Colors

近年3D索尼克综合素质最高的一作，副标题"色彩缤纷"既暗示了主角的新能力，也是对本作画面风格的概述。游戏舞台设在太空中的巨型游乐园，艳丽的画面极致奢华，达到了直逼次时代版《释放》的程度，将Wii的机能发挥到了极致，堪称技术奇迹。游戏吸取了《秘密指环》和《释放》的动作精华，同时去掉了二者的糟粕部分。无聊的城镇对话、冗长的练级过程和蹩脚的狼人战斗在本作中不复存在，玩





家只需要利用各种色彩变身不断前进，体验久违的飞奔快感。制作组还修正了索尼克低速运动的滑腻手感，让玩家在平台跳跃时更加得心应手。虽然本作难度过于简单，关卡深度与DC时代的两部作品仍有差距，但极为清晰正确的制作思路值得赞叹，也为日后的《索尼克 世代》奠定了坚实基础。《色彩缤纷》于2010年赢得了多家媒体的各项大奖，IGN甚至将其盛赞为"18年来最棒的索尼克游戏"。斩断了多年的迷茫后，Sonic Team终于凭借这部浪子回头之作重塑了玩家对索尼克的信心，为系列打了一场漂亮的翻身仗。

《索尼克 世代》

Sonic Generations

预定于2011年末发售的系列20周年纪念作，副标题"世代"正是本作的核心主题，游戏将横跨MD、DC和次时代三大时期，以不同风格的关卡记录索尼克的光辉历史。大岛直人和上川佑司版索尼克在本作中齐聚一堂，二者代表着经典和现



代两种不同的游戏模式，任何一位系列Fans都能从本作中找到乐趣。



后记 **截止2011年1月1日，索尼克全系列累计销量为8600万。在20年的时间内，这位音速英雄经历了坎坷的发展、进化、阵痛与重生。可喜的是，在次时代迷茫许久后，今天的索尼克终于找回了属于他自己的精神面貌和战斗精神，以多部素质上佳的作品证明了自己的实力。从今往后，这只蓝色刺猬将在玩家的心目中继续奔跑，直到永远。**

FIFA SOCCER “不懂球”进化史

《FIFA》的崛起之路



美国人的知识库中，“Football”是一种可以手脚并用，还带“拳打脚踢”的运动，经常出现在时代广场巨幅液晶屏幕中的贝克汉姆和永贝里等球星，都被路过群众识别为男士内裤广告男模。至于居住在他们北面的加拿大人，一提到“球”，他们能想，也唯一可以普遍开展的活动是冰球。堪称物以类聚的这两种人，在位于温哥华市郊东部小城本纳比捣鼓出的，只能是被广大球迷玩家冠以“不懂球”绰号的《FIFA》系列”。

2004 年是枪手领军人物蒂埃里·亨利职业生涯的黄金时期，2004 年也是 PES 系列的巅峰。在《PES4》的欧洲发布会上，荣升本作封面球员以及代言人的亨利大帝，面对全世界球迷玩家侃侃而谈：“早在 8 年前我就已经开始接触 PES 系列的鼻祖——《足球风暴》（Goal Storm，World Soccer Winning Eleven 系列的第一款作品），我可以负责任的讲，PES 是最接近真实足球，玩起来最像场上实战的游戏。”此前亨利一直以来都是 EA Sports 的签约球员（负责动作捕捉、参加市场活动），并且担任过《FIFA02》的封面人物，而他从未对“《FIFA》”系列有过如此溢美之词。他的这次“叛逃”，实际上也代表着当时《FIFA》玩家们的一种倾向。“《FIFA》系列”自从 99 以来已经愈发变得像一个怪物，对于“真懂球”的玩家而言，这样的游戏就算是看上一眼都会显得具有反智倾向。

然而仅仅在五年之后，事情出现了戏剧性的变化。在阿森纳主场酋长球场举行的《FIFA10》欧洲区推广活动中，EA Sports 总裁 Peter Moore 和《FIFA10》执行制作人 David Rutter 骄傲的宣布，《FIFA09》的 Metacritic 综合评分达到了 87，领先《PES2010》整整十个点，在即将推出的《FIFA10》中，他们的目标是将分数提升到 90！

“《FIFA》系列”从 07 开始发力，到 08 的焕然一新，再到 11 中完成了对 PES 系列的压倒性优势（销量超越对手三倍还要多），仅仅只用了 4 年时间。EA Sports 面对 KCET 实现的这次超级大逆转，究竟依靠了哪种神奇的力量？“不懂球”的崛起之路，是一个积累和爆发的过程，同时这也是一段自我救赎的传奇。

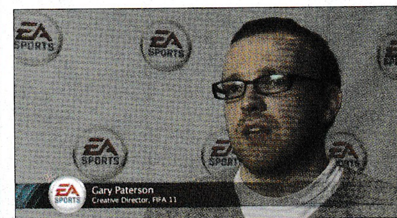
来自苏格兰的“足球经理”

如果将“次世代”之前的“《FIFA》系列”比作一支球队，那么它的特点是这样的：硬件设施一流，各个位置上都拥有出类拔萃的球员，俱乐部老板财大气粗。唯一一个，同时也是最为致命的缺点在于俱乐部管理层昏庸无能，俱乐部经理更是典型的“外行领导内行”，无论是俱乐部运营、球队建设还是比赛指挥，全部都是乱弹琴，这就造成了球员战术意识薄弱，球队毫无整体感……EA Sports 拥有最为顶级的开发设备，包括业界领先的动作捕捉设备，制作团队人才济济，无论是程序、美工、音效还是动画，都荟萃了世界上的一流好手。巨额资金所换取的授权优势，让全球足坛上那些万众瞩目的巨星们全部听其调遣，为了市场推广，甚至可以针对不同国家和地区安排相应的球星担任代言人。然而在 EA 长期以来的“游戏批发户”战略作用下，担任《FIFA》制作人的经常是从《极品飞车》和《模拟人生》项目组中空降下来的，整个制作团队空有一身本领，也不知道往何处施展，手中制作出的“足球游戏”愈发像是篮球（球员踢的总是一个相当于成人脑袋 1.5 倍大小的球体）、冰球（球员跑动和足球运行轨迹的滑动感）和橄榄球（人球合一、横冲直撞）的结合体。

显然，将“EA Sports FC”带入正规，使之从一支金玉其外败絮其中的球队，变成真正的豪门，其方法只有一个，



■LMA 足球经理被 PS 官方杂志评为 9 分游戏，尤其对其领先时代的 3D 比赛引擎赞赏有加，然而 Patterson 却并不开心，因为他感到自己开发出了一个专门踢假球的底层系统。





■阿伯丁队勇夺 83 年优胜者杯，当时还是少年的 Patterson 也加入了这次的全城狂欢。

就是请来真正懂球，知道如何运用，并且谙熟取悦观众之道的“足球经理”。让《FIFA》告别“不懂球”黑历史的，是两位来自英国的前足球经理题材游戏制作人——Gary Paterson 和 David Rutter。近几代《FIFA》的新闻发布和推广活动，都是由 Rutter 亲自出马，因此广大球迷玩家对后者的形象不会陌生。其貌不扬的眼镜男 Paterson 进入 EA Sports 的历史，其实要比 Rutter 要长许多，他参与了《FIFA》崛起的全过程，并且是幕后的主要推手。

Paterson 出生在苏格兰高地的一个小镇上，父亲是当地球场的老板，这位老爸还组织了一支业余队，Paterson 自称自己在刚刚学会走路之后就开始在自家的绿茵场上踢球。每个周末，父亲都会带着小 Paterson 驱车前往阿伯丁郡，观看苏格兰甲级队阿伯丁的比赛，他也亲眼见证了后来的“弗爵爷”于 1978 至 1986 之间在这块绿茵场上所创造的辉煌。除了自幼深受不列颠足球文化的熏陶以外，Paterson 还将剩下的业余时间献给了电子游戏，并且在 14 岁时萌发了成为一名游戏设计师的想法。阿伯丁大学的求学经历，不仅让他实现了“看球、学习两不误”的野望，在计算机方面的专业学习，也让 Paterson 累积了身为一名游戏底层系统设计师所应有的知识储备。



2000 年，大学毕业后的 Paterson 不仅找到了一份专业对口，同时还符合个人兴趣爱好的工作——进入 Codemasters 公司《LMA 足球经理》项目组，专门设计游戏的 3D 比赛引擎，这在当时还是一项创举，因为 Football Manager 游戏的王者——CM 当时还在使用文字播报方式描述场上局势的变化。能够将自己对足球的理解用游戏的方式进行呈现，对于 Paterson 而言无疑是美妙的人生初体验。在按要求完成这部分的工作之后，Patterson 却对自己处女作的实际运用效果无比失望。在回忆这段经历的时候，他这样说道：“当我所设计的 3D 引擎同另一个小组完成的比赛系统组合之后，我发现自己努力完成的东西，只是为了让玩家相信场上的比分变化而存在的视觉骗术。当比赛系统认为此时的比分应该是 2-1 的时候，那么 3D 赛场上的双方球员就会在潜规则的作用下‘踢’出这个比分。这让我感到非常厌恶，因为我希望能够亲自参与比分改写的全过程，而不是由比分去驱动场上球员的行为。”



■弗格森在阿伯丁创下了个人教练生涯的第一个巅峰。



■先进推动 FIFA 向前发展的“双核”。

当 Patterson 面对着一个根本不能玩的“足球游戏”而苦恼的时候，日后《FIFA》系列崛起的另一位重要推手，也正在伦敦伊斯莱顿大街上的一栋建筑物中，进行着另一款足球经理游戏的制作，他就是 David Rutter。

两个“真懂球”

同 Patterson 成长经历类似的，Rutter 也是在很小的时候就开始接触足球运动。身为一个伦敦人，他支持的俱乐部既不是切尔西，也不是阿森纳和热刺，而是他的出生地赫德福特郡的准职业球队西钦镇队（Hitchin Town F.C）。他甚至在高中毕业成为了西钦队的“正式”球员，司职中后卫，同镇上的医生、邮递员、老师、手工业者们一道征战由五支球队参加的地区联赛。

与 Patterson 相比，Rutter 算不上科班毕业，他在大学时主修的生物工程。成为 CM 制作团队的一份子有些偶然。自从 1994 年开始，Rutter 就成为了 CM 系列的忠实玩家。大学毕业后，并不急着找工作的 Rutter 为了能够尝鲜 CM 系列新作，便进入 Sports Interactive 担任测试员。虽然不懂得具体的游戏开发工作，但 Rutter 总能当着制作组核心成员的面提出合理的建议和自己对足球游戏的想法，他的能力很快就得到了 SI 两位老板——Collyer 兄弟的认可。摆在 Rutter 面前的两个选择，一是在“对口专业”找到一份靠谱的工作，第二是“跨界”到游戏行业，担任一名设计师。此时 Rutter 在哈钦队的“队友”，一个叫做 Simon Warner 的医生给出了一条改变人生的金玉良言——“人生最佳的生活状态就是让爱好和谋生融为一体。”这让他鼓足勇气，留在了 SI。



在 2004 年，SI 与发行商 Eidos 发生了版权和劳资纠纷，最后 SI 携带着 CM 的庞大数据库投奔 Sega，进行全新的 FM 系列的开发工作。Eidos 得到了 CM 的品牌，但除了这两个硕大的字母以外，唯一同原“CM”有点联系的，就是 Rutter。尽管 Eidos 从 Square Enix 手中买来了一家名叫 Beatiful Game Studios（下文简称 BGS）的工作室担任 CM 的制作群，不过 Rutter 所面临的实际困难要比想象中还要严重：“我被给予了制作人的头衔，得到了一间空空如野的办公室，以及一群完全陌生的面孔。从新成员的招募到办公室的布置，都必须从头开始。”在 Rutter 为了钟爱的 CM 系列从头开始的时候，Patterson 已经进入了 EA Sports，为后来“《FIFA》系列”的崛起积累灵感。

在 07 年 Rutter 进入 EA Sports 之前，他与 Patterson 仅有过数面之缘，然而在对足球游戏的基本观点上，二人却有着惊人的相似，比方说，他们都是“实况”玩家，他们都痛恨“《FIFA》系列”。“在《FIFA98：世界杯之路》之前，我从未玩过《FIFA》，这款作品也是在亲身参与这一品牌制作前唯一认真玩过的作品了。”即便如此，《《FIFA98》留给 Paterson 的印象也相当糟糕：“让我最不可思议的地方，是从中看不出究竟是倾向娱乐还是模拟，亦或者是二者之间的位置。”

另一位"实况青"Rutter这样表达他之前对《FIFA》的看法："虽然《FIFA》没有给人任何好感，但自从《FIFA》03》开始，我发现这并非是一个无药可救的系列，至少它让人看到了EA Sports正在迈向正确的方向，当然，距离目的地还很远。"

正是因为同样看到了《FIFA 03》在制作理念上的进步（尽管在当时被很多玩家讥笑为"抄《实况》"），Patterson萌发了"为何不去帮他们一把"的念头，于是他给EA Sports投了一份简历，很快就得到了回应。但起初并不如意的是，EA Sports将这个"足球经理游戏制作人"安排到了他们认为更适合的一个岗位——《完全俱乐部经理》（Total Club Manager）项目组，职位依然是同LMA时期类似的3D比赛引擎构建。EA Sports的企业文化和工作氛围让这个初来乍到的苏格兰人感到无比的活力，在完成本职工作的同时，他也找到了"《FIFA》系列"之所以不断"突破下限"的原因所在。

在EA流水线式的制作模式之下，Patterson得到的所谓"通用3D引擎"，其实就是《FIFA04》比赛系统的代码，这种不负责任和不重视自己的行为让立志于上一番事业的Patterson感到无比愤怒。为了缩短开发周期，尽可能的减少这部二线作品的预算，高层仅仅只是要求Patterson对《FIFA04》的比赛引擎进行适当修改。他刚刚接触，就发现《FIFA》的底层架构只能用一塌糊涂来形容，在回忆这段经历的时候，Patterson说"他们拥有一流的程序、美工和动画师，很多开发设备与技术让我闻所未闻，然而在最核心的问题上却显露出惊人的无知"。显然，任何技艺高超的裱糊匠都没法在《FIFA》这个底层完全不行的游戏身上施展"化腐朽为神奇"的魔法。"多管闲事"的Patterson一面完成本质工作，一面以《FIFA》应该怎样在企业制作的若干高级概念》（High-level concepts around how the game should work）为题，开始为《FIFA》书写未来的发展蓝图，这篇言辞激烈，火药味十足的文档很快便交到了隔壁开发组成员的手中。

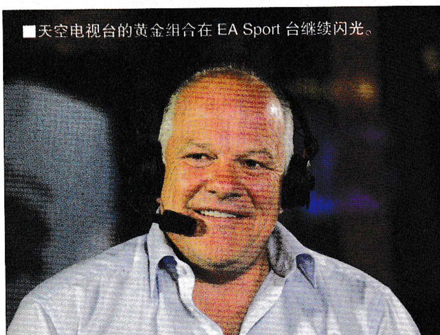
这个生面孔苏格兰人还没来几天，就以长篇大论的方式指责EA Sports一线开发组"不懂球"的本质，这种将EA Sports运营理念和《FIFA》制作路线全部数落个遍的行为，不但没有导致Patterson被人"修理"的结局，相反公司上下都对他所提出的系统整改方案表示了极大的兴趣。Patterson随后被抽调到《FIFA》项目组，在负责底层系统构建的同时，还兼任《FIFA07》的PS2版和Xbox版的制作人，然而这两个已经是"风烛残年"的平台并不能提供足以完成Patterson全新足球游戏理念的机能。与此同时，已经迈进"次时代"之后的玩家开始呼唤足球游戏的下一场革命，现在，《FIFA》实施逆袭计划的时机到了！



▲现任EA Sports副总裁Andrew Wilson是当年FIFA革新计划的策划者之一。

从头开始

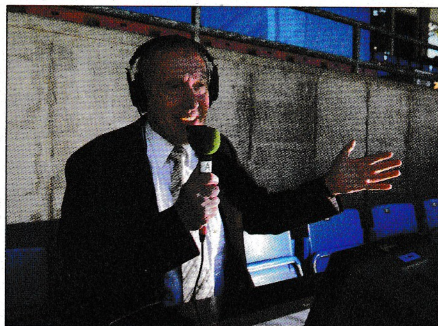
《FIFA07》的Xbox360版的制作是以这种方式开始的：项目组主管Andrew Wilson（现任EA Sports副总裁）、Gameplay设计师Kaz Makita（如今《FIFA》项目组主管）、Hugues Ricour（现《FIFA》Online亚洲区运营官）同Patterson每天都要进行2小时左右的"小黑屋会议"，Wilson对这段经历的回忆是这样的："很明显的是，我们已经落后《PES》太多了，《FIFA》已经变成了就连制作它的人都不大愿意碰的游戏。然而当全新的游戏平台面世的时候，整个足球游戏市场势必会重新洗牌，这让我们意识到，为什么要在竞争对手的后面苦苦追赶，而不利用这个机会去设立远远高于日本人的全新标杆，并且努力去实现呢？我们擅长技术，而Patterson知道怎样把足球变成游戏。要知道，我们美国人同英国人的上一次合作，拯救了全世界（指第二次世界大战），现在我们将要再来一次！"四名主创人员为"《FIFA》系列"制定了30项技术指标，分配到今后五年的《FIFA》作品之中，考虑到"次时代"比赛引擎的制作无法在接下来短短8个月时间内制作完成并且投入运用，整个小组将《FIFA07》定义为一部采用少量新技术和新理念的试水之作。用Hugues Ricour的话说，《FIFA07》的首要任务就是"玩起来的感觉像在踢球"。


■天空电视台的黄金组合在EA Sport台继续闪光。

Patterson给《FIFA07》，同时也是日后次时代"《FIFA》系列"比赛系统解决方案，是完全"足球经理"式的。这就是让整个球队的运转和球员的一些多余动作自动化，玩家只需要进行有限的控制，就能协调一支球队的攻防。这种"傻瓜"式的解决方式看似会让本来就显得机械化和程式化的《FIFA》陷入恶性循环，然而这种处理方式最终却起到了奇效。Patterson这样解释自己的理念："足球游戏中玩家所扮演的地位类似于场边指挥比赛的教练，相对于观众这样纯粹意义上的旁观者而言，你可以用正确的战术来影响比赛。同时玩家的地位又类似于一名球员，你可以以个人为单位实施各种技术动作。二者之间的共同点，就是都可以从自己的角度去影响比赛，但都无法决定个人能力以外的事情，比如队友的跑位，防守队员的位置。"看似让整个比赛系统"傻瓜化"的真实用意，是将作为"教练"和"球员"两种身份交给游戏者，让他们从宏观的战术层面和微观的传、带、控、射四个基本面去体验足球的魅力，而电脑则负责处理处于二者之间的部分。同以往系列动辄踢"飞火流星"式射门、玩"自由体操"式不间断花式过人不同的是，《FIFA07》是一部从外观上几乎找不到任何卖点和特色的游戏。Patterson将全部的努力都放在了跑动、传球和射门三个方面，这让07与那些热闹无比的前辈的风格大相径庭。然而，这款"平庸"的游戏却让系列的铁杆玩家也感觉到了过去的10年算是白玩了，因为"球不是这么踢DI"。与此同时，为一年后《FIFA08》准备的比赛引擎也已经基本完成，正在就AI进行最后的润色。

Patterson认为以往"《FIFA》系列"的最大顽疾——对真实攻防关系的粗糙模拟，对于新引擎的制作并不算什么难事，耗时最长的，是对足球比赛过程不确定性的模拟。对于计算机来说，只有Yes（1）和No（0）两种逻辑，从来都没有"有可能"这种东西存在，过往从来都是只有必然，没有偶然的"《FIFA》系列"更是如此。"我认为新引擎所带来的最大改变，就是脚本的彻底消失"，Patterson说道："当两名球员同时争一个头球，且机会均等的情况





下，决定谁能顶到就要看CPU的好恶了，如果它决定让球员A获得胜利，那么就播放一段实现制作好的'A球员力压B球员争顶成功'的动作脚本"。其实，这种情况在PES系列中同样存在，我们也经常看到小个子球员起跳获得头球机会，而大个子球员原地傻站着的情况发生。所谓的对抗过程，实际上是一段段固化的脚本，玩家无法参与这一过程。虽然从旁观者得角度来看，并没有什么不妥，然而从模拟的方向去思考，这种处理方式所能产生的变化将会变得非常有限。"

在为《FIFA》次时代引擎打造模拟性的同时，Patterson也注意到了娱乐和拟真两方面的平衡。就拿对球员加速度的模拟来说，《FIFA07》表现出了一个很典型性的问题，就是带球队员的启动速度过快。"从球员个体的角度来看，足球就是一种靠移动来击败对方的运动，但如果对抗中的任何一方都可以在半秒时间内从完全静止达到最高速度，那么整个攻防体系就已经失效了。"《FIFA07》在这方面暴露出的问题正是防守球员回追时的加速能力过于夸张，导致攻方一次成功的带球突破换来的却是更加被动的局面。为此，Patterson和技术小组观看了数百个球员启动瞬间的录像片段，用电脑统计数据，绘制出了这一过程的速度曲线，并且得出了"有球状态下的职业球员从摆脱防守至达到自己的最高速度要用6秒时间"的结论，这当然无法在游戏中去再现。一方面是因为一场《FIFA》比赛的时间仅相当于现实的九分之一，另一方面则是因为游戏的盘带系统尚不完善，除了用速度硬吃以外，并没有实现爽快突破的好办法，因此他们将时间缩短为了2.5秒。

07年9月25日，吹响"《FIFA》系列"反攻号角的《FIFA08》正式发售，足球游戏的历史进程被重新改写：Xbox360版的Metacritic综合评分为83，即便在"《FIFA》系列"向来弱势的PS系平台，PS3版也获得了82的综合分，不仅是史上最高，而且颠覆了足球游戏玩家的认知——原来还有比"实况"还要真实的游戏！对于这款作品的优秀程度，最有发言权的就是那些首度（或者说多年之后"再度"）接触《FIFA》的"实况"玩家了：刚刚上手，以往对"不懂球"系列的偏见依然存在，球员缺乏个性，跑动溜冰、手感偏软、球的运行轨迹不自然、比赛的生硬程度和进攻套路的单一化、射门全部都是走炮弹路线……然而当他们取出《FIFA08》的光盘，换上《Wining Eleven X》（PES6的Xbox360"高清版"，此时PES2008刚刚发行PC版，主机版直到当年年底才发售）之后，才发现原来自己所习惯的是一款多么怪异的足球游戏——进攻节奏等同于弹珠球，自己操作的根本就是一群动作类似机器人和僵尸的"球员"，无论进攻和防守都是疯狗式的狂奔……于是他们又以闪电般的速度将《FIFA08》放进主机。无论是"首度叛逃"还是"二度叛逃"（先前已经从《FIFA》叛逃去"实况"）的玩家，他们都要从头开始去熟悉一个被自己鄙视了至少10年，而现在又不得不玩的游戏。外观并不华丽且气质内敛的《FIFA08》之所以能够获得球迷玩家的认同，关键就在于它的每一次触球、每一次对抗、每一脚传球都遵从着真实比赛的逻辑，正如当年《FIFA》玩家们在论坛上回应曾经的那些"实况优越帝"技术求助帖时常用的一句话："不要用游戏的思维去玩《FIFA》，试着用真实比赛的思维去体会吧！"

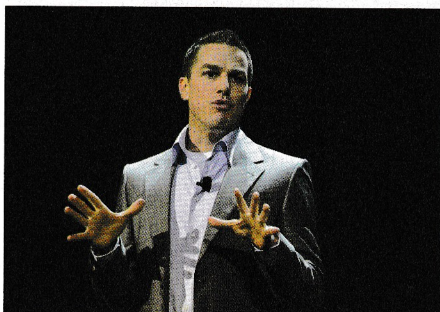


■07年圣诞节前夕，EA Sports制作了这样一张卡通壁纸，这从侧面也体现出了他们重新审视自己的运营理念——取悦玩家第一，数钞票第二。

在《FIFA08》大卖特卖的时候，它的制作人Joe Booth却遭到了解职，今天《FIFA》玩家非常熟悉的David Rutter随后填补了这个空缺的位置。现任微软高级制作人的Joe Booth监制过包括《极品飞车》系列（EA时期）、《幽灵行动：尖峰战士》系列（Ubisoft时期）等超级电玩品牌，然而他最为擅长的协调、沟通和管理技能，对于处于急剧上升期的"《FIFA》系列"而言已经不再有多少正面作用，EA Sports急需一位拥有大局观且"很懂球"的执行制作人配合Patterson这个技术宅，带领整个开发组再创辉煌，于是他们瞄上了让CM系列再度复兴的BGS制作人David Rutter。

对于自己"转会"EA Sports的举动，Rutter用"一个绝地武士遁入了'Dark Side'"来形容，因为他曾经是一个完完全全的"EA黑"，而"《FIFA》系列"就是让自己如此痛恨EA的重要原因之一，"身为一个足球游戏制作人，我必须要玩各种各样的足球游戏，包括《FIFA》，而它在过去很长一段时间以来给我的惟一感觉就是恶心。"在EA Sports通过商务化人际关系网（LinkedIn）网站进行接洽之后，Rutter起初的想法是"坚决不去"，后来打动这个英国佬的除了EA方面的诚意以外，更重要的是《FIFA07》和同引擎开发的《冠军杯2006-2007》（UEFA版权被Konami收购前面世的最后一款由EA Sports制作的欧冠题材游戏）这两款作品，"这是我第一次想在家里玩，而不是在工作室里测试的《FIFA》作品，因为它并不像以往那样烂到没边，我甚至产生了改进它的念头。"在之后几次的电话接触中，Rutter也同自己的未来拍档Patterson相谈甚欢，擦出火花之后，面试式的"你问我答"在两个人之间很快就变成了关于"足球游戏应该怎样做"的热烈讨论。08年1月，Rutter飞赴温哥华，同早到四年的Patterson一道构成了《FIFA》制作组的"双核"大脑。





一步一个脚印

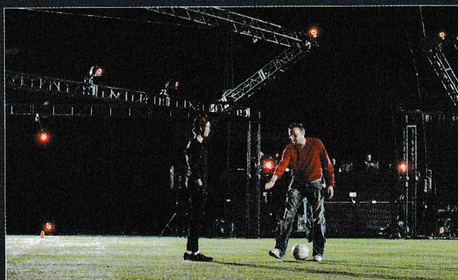
Rutter 坦言自己刚刚进入 EA Sports 时带着巨大的优越感，他曾经认为 EA 就是骗子、小丑和贪婪者汇聚的地方。然而当自己变成其中一员的时候，周围同事对工作的热爱，以及整个小组对《FIFA》的热情和期待让自己对先前的臆想感到羞愧。Andrew Wilson 和 Kaz Makita 两位高级管理人员不止一次的说过，"要彻底战胜 PES，我们就要同过去靠制造话题、应景和夸海口度日的岁月彻底告别，去制作真正好的足球游戏。""《FIFA》系列"正在正确轨道上大步向前，整个工作室上下众志成城……这一切让 Rutter 找到了自身的定位："他们的努力让我意识到自己确实可以帮得上忙，自己的理念也可以借助他们的努力而变成现实。"

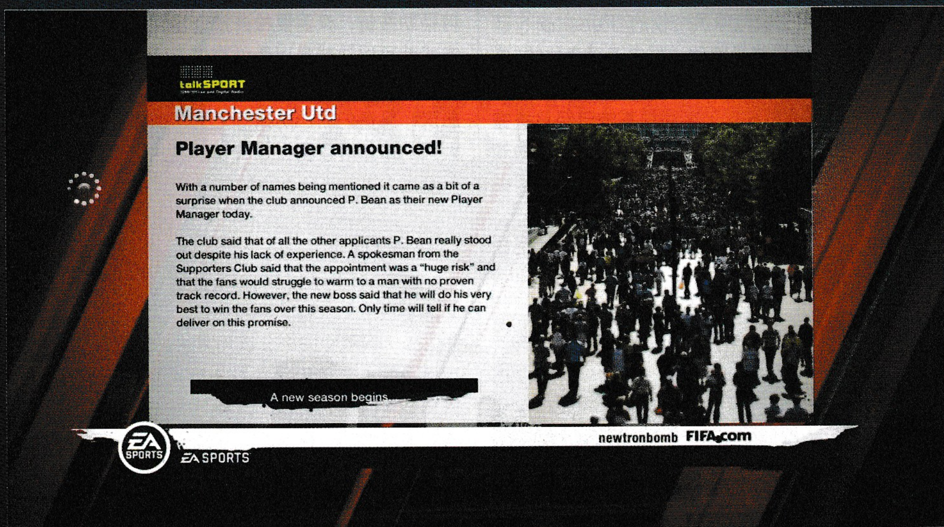


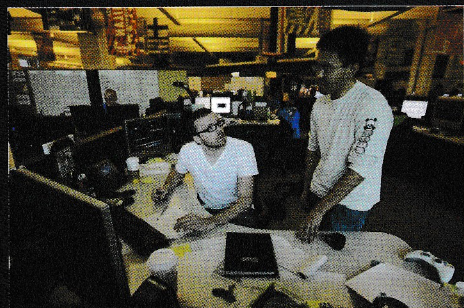
在走马上任后的第一周，Rutter 就飞赴欧洲亲自采集玩家对《FIFA》的评价，尤其是负面的评价。仅在波兰，Rutter 就邀请了 15 名足球游戏论坛的版主，让他们就"《FIFA08》哪里让你不爽"这一话题畅所欲言。出人意料的是，在得到更为拟真的足球游戏之后，玩家们的吐槽欲望反而更加强烈。在统计了来自网路和问卷超过 30 万份的反馈之后，Rutter 发现《FIFA08》的喷点集中在传球、射门、盘带和身体对抗四个方面，这是《FIFA08》相对于之前"《FIFA》系列"，乃至 PES 的最大进步之处，同时也是玩家们最不满意的地方——二者其实并不矛盾，因为足球游戏的标杆已经被 EA Sports 提高了，玩家们不是以"真实的足球游戏"，而是以"真实的足球比赛"作为衡量标准。这次反馈汇总对"《FIFA》系列"之后的发展有关键意义，它让制作组明确了继续从底层入手解决模拟性的大方针，同时也让 Rutter 找到了如何知道玩家需要的方法。除了四个喷点以外，他还额外列举了八个需要改进的层面，自从《FIFA09》开始，一份罗列了 12 个方面单项分的反馈表，会在新作发售后分别交给 EA Sports 高层、开发组、游戏媒体资深评论员和玩家代表进行打分，最终结果将决定整个项目组在下一款作品中的努力方向。每当新作发售后，Rutter 每天都要花上三、四个小时查看玩家们的反馈，在 Fifainformer 这样的玩家站点上，挑剔的核心玩家更多，说起话来也更加不留情面，时不时还会有脏话满天飞的捣乱者乱入，长时间观赏别人对自己的猛烈吐槽，这是一件需要极佳心理承受能力的活计。Patterson 对于这种事请一点也不感兴趣，他唯一在乎的事情就是制作世界上最好的足球游戏，而 Rutter 就是要用正确的方式，将他所掌握的玩家需求变成 Patterson 工作的目标。

由 Rutter 担任执行制作人的《FIFA09》于 08 年 10 月 3 日发行，它创下了《FIFA》史的数个之最：Metacritic 评分最高（90 分），英国历史上销售速度最快的足球游戏，并且也是当时销量最高的《FIFA》作品（7800 份），将 PES 系列完全甩在了身后。

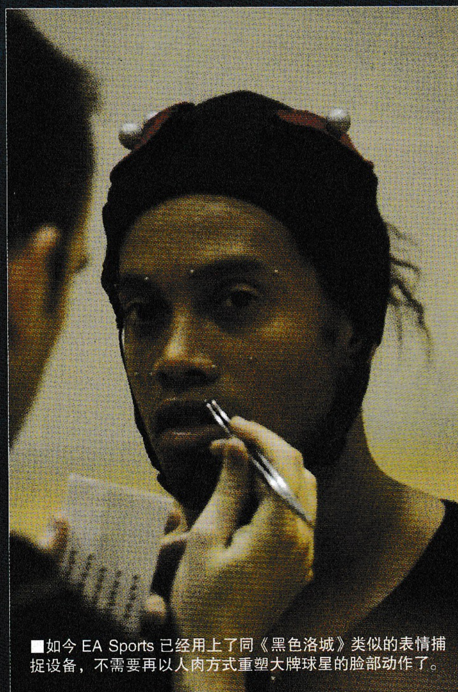
在巨大的成功面前，为"《FIFA》系列"创造"当年升级，当年夺冠"奇迹的 Rutter 究竟有何感想？"最终将 PES 彻底击败，你此时是什么感觉"，或者是"成为了世界上最成功的足球游戏，你感觉如何，感觉如何了呀？"之类的问题，在当时的电玩媒体访谈中非常多见，但 Rutter 本人表现得非常淡定。"在 Metacritic 评分达到 90 的时候，我很自恋的截了一张小图，然后就将这件事情忘到了脑后，" Rutter 继续说道："整个制作组确实开香槟庆祝了一下，但我们是做体育游戏的，每款游戏真正的制作周期最多只有 10 个月，在这种紧张的工作氛围之下，上一款作品的成功很快就会变得没有现实意义，相反越大的成功带来的压力也会越大。就像统领一支球队，当战绩极佳的时候，你会吸引很多人的目光，当成绩出现波动，人们就会选择离开，直到将你彻底遗忘。对于这场没有第二名的竞争，《FIFA》不能后退，甚至连原地踏步也不允许。假如购入了最新一代的《FIFA》，却在球赛开场画面中听到 Andy Gray 说着同去年一模一样的解说词，你一定会想'难道 EA 那群骗子又回来了吗？"











■如今 EA Sports 已经用上了同《黑色洛城》类似的表情捕捉设备，不需要再以人肉方式重塑大牌球星的脸部动作了。

提前到来的"次时代"

Rutter 给即将发售的《FIFA12》所指定的目标，是在下一代主机平台发售前再完成另一次革命性的进化。上一次的进化始于《FIFA08》，经过《UEFA 08》、《FIFA09》、《FIFA10》到《World Cup 10》结束，五款作品解决了对足球比赛攻防关系的模拟，引入了防守区域、进攻层次、球场空间利用、身体对抗等等在 Winning Eleven 主导的"粗线条"模拟时代，由于硬件机能不足而无法实现的概念，从而使得"《FIFA》系列"在系统框架上第一次取得了领先地位。其实，Rutter 所提到的"再度进化"，是从《FIFA11》这款作品开始的。

从《FIFA08》到《南非世界杯 2010》，EA Sports 做出了一个较为平衡的底层模拟系统，正是由于"傻瓜"化的操作已经成为了制约系列发展的瓶颈，我们在《FIFA11》中看到了制作组的"放权"，将原本那些为了流畅而通过 AI 进行修正的东西，重新交给玩家进行控制，再度为"《FIFA》系列"引入了微操作的概念。以每脚传球需要蓄力的 Pro-Passing 系统为例，它并不是简单的等同于以往的 Manual 模式传球，而是将传球队员的力量、身位与接应队员在得球后的下一个动作，用动态化的方式进行呈现：传球力道过慢会导致皮球更容易被对方拦截，力量过大，就会给接球队员的停球以及下一个连接动作带来负面影响。这一系统制约了以往很多简单而有效的进攻方式，首先是"弹珠"式传球所导致的高节奏，其根源在自动传球对传球力量的修正，使得一脚出球的准确度过高。《FIFA》玩家经常嘲笑《PES2010》对战中常见的 703 阵型，其实"《FIFA》系列"的中场概念未必就好过别人多少。由于短传的准确度过高，使得皮球通过中场非常容易，经常三四脚就可以传到禁区前沿的危险地带，在这一过程中，《FIFA》的"傻瓜"设计恰恰起到了反作用。

Pro-Passing 的引入并非是由制作组通过刻意降低短传精度，或者是增加所谓"主动失误"的方式去找平衡，而是将影响传球准确性的力道和线路两大要素交给了玩家自己去控制，通过操作，而不是外界的辅助去实现流畅的攻防组织。在上手阶段，很多人感到每次传球都需要蓄力，并且还有一个类似《战争机器》中"完美上膛"的最佳蓄力点，确实有些画蛇添足的嫌疑，因为在激烈的争夺过程中，我们根本无暇顾及蓄力槽上的"最佳力道点"的位置。而在对战过程中，就可以很快领会到制作组的良苦用心：在两支球队重兵囤积的中场，想在人缝中将球送出，实现三条线之间的连结，需要良好的视野和判断力，在操作上所体现的就是对蓄力时间和 LS 方向摇杆的精确把握，稍有不慎就会造成传球失误。就像真实的比赛那样，中场是双方寸土必争的焦点，也是一场 90 分钟比赛厮杀的主阵地，而不是像以往的"《FIFA》系列"那样，战火总是在双方的 30 米区域燃烧。再如边路球员突破到底线后的倒三角进攻，想给中路跟进的锋线队员喂球，就必须掌握好自己的传球力量，如果球速过快，而前锋队员又是在不作任何调整的情况下拔脚怒射，那么结果就跟现实一样——球踢歪了，向着角旗，甚至向着边裁的位置飞去……如果我们在操作选项中打开 Passing Power Assistance 选项（向前作那样由 AI 修正力度），就会发现《FIFA10》中熟悉的"乒乓球"又回来了，以往那些高效的进攻套路依然有效，而真实的比赛节奏转眼之间便荡然无存，从中不难看出 Pro-Passing 的用意之所在。

《FIFA11》用于模拟球员个性的"Personality+"系统，以及用于模拟球员跑动过程中速度变化的"类比加速"系统，它们的象征意义要超过实际意义，它代表着"《FIFA》系列"在底层系统已经日益完善的情况下，开始着手处理"《FIFA》系列"的顽疾——对球员个性以及足球比赛中不确定性的模拟，而此二者也正是足球的最大魅力之一。

《FIFA11》的个性化要素尝试无疑获得了巨大的成功，游戏销量已经接近 1000 万，难怪 EA Sports 放话今年《FIFA12》的竞争对手已经不是 PES，而是原本风马牛不相及的《使命召唤：现代战争 3》（前作 MW2 销量为 1500 万份）。Rutter 和 Patterson 这两个英国佬，开始将下一个努力方向放在了如何消除"《FIFA》系列"，乃至足球游戏中的顽疾，比如简单粗暴的身体对抗、对灵巧型球员的长期打压、缺乏个性的球员和球队，他俩开出的四剂猛药如下：





【冲撞引擎】

猛男型球员在身体对抗中的优势，让近几作像梅西这样的小快灵球员相当吃瘪。在新作中，对抗结果并不是强壮、平衡和体格三项数值的比拼，而是同对抗的具体过程有着密切的关系，双方参与对抗的各个身体部位都是以独立的物理模型存在的。双手的拉扯、肘部的牵制和肩部的挤压，以及躯干部位的冲撞，结合两名球员的位置关系和力量强度，会产生许多的变化，不再是以往那种简单粗暴的一拉就倒、一撞就飞。举一个例子，身高 2 米的彼得・克劳奇未必能扛住凯文・戴维斯在禁区中的抢点，因为他过于瘦弱的身体导致了腰腹力量的严重不足。同理，切尔西彪悍的中场绞肉机埃辛可以从正面将梅西撞得满地打滚，然而一旦被对方绕到了侧面，则浑身的劲儿也使不上了。

【精确带球】

为了模拟真实的攻防关系，强化足球守易攻难的特性，以往的几款《FIFA》作品一直都在夸大后卫的防守面积，这就让以法布雷加斯、哈维这样拥有"在邮票上跳舞"技术的控球高手们失去了市场，让他们在方寸天地中从容的控球几乎成为了一件不可能的事情。本作新增的"精确盘球"系统将彻底解决这一顽疾，它的操作无需任何辅助按键，只需要松开加速键，用轻拨摇杆的方式就可以让球员以最低速度灵活的带球，随时都可以在 360 度范围内完成各种小技术。在对方恶汉、兄贵们的严防死守之下，擅长控制节奏的大师们依然可以用左拨右扣的方式一面护球，一面前进，等待突破和传球的最佳时机。

【战术防守】

本次《FIFA12》也从去年的《PES2011》中活学活用了一种"围而不抢，逼而不扑"的防守方式——战术防守，操作方法是按住 Xbox360 手柄上的 A 键（PS3 手柄上的 X 键），此时防守球员会将持球队员锁定，并且降低重心以小碎步与其同步移动。战术防守状态下的球员既不会像 AI 那样一味后退，也不会盲目上抢，而是在逼住对手进攻和出球线路的同时，为队友的补防、夹抢争取时间。在战术防守状态下，玩家可以通过 LS 摇杆来控制防守球员同目标球员的距离（移动步法交由 AI 打理），对于"小白"伊涅斯塔这样的盘带大师而言，需要与其保持一段距离，防止被他的急停急转弄得失去位置。而面对一名糙哥，则要努力将压力保持在"零距离"，迫使对方在慌乱中犯下愚蠢失误。

近年来无论《FIFA》还是《PES》，都在将抢断键（A、X）键的地位边缘化，球员只要能卡住位置，甚至足够强壮，在对方持球队员进入

自己防守半径的时候就会自动抢断，并且是一抢一个准，胡乱按A键反而容易被过。而在新作中，除非防守球员在身体对抗过程中就将对方撞得东倒西歪，否则无论位置有多好，不按抢断键一样没法实现一次成功的防守。按早或者按迟都会导致被对方在身体接触前的一瞬间，用简单的一晃、一扣就轻巧地抹过，就像梅西在本届欧冠决赛中数次戏耍曼联铁卫费迪南德那样。

【个性球队】

去年EA Sports启用的“Personality+”系统，用“场上倾向”和“特技”来打造具有个性特征的AI球员。在今年的《FIFA12》中，Pro Player Intelligence系统将一改系列AI球队打法单一，套路有限的特点。AI不再是笼统的控制一支球队，每一名球员都有独立的人工智能和主动决策能力，他们会根据自身以及队友的技术特点来进行配合，而不是以往那种“打到哪算哪”的无脑作风。举一个例子，当AI控制的切尔西由德罗巴一个人顶在最前面冲锋陷阵的时候，则球队更多会使用长传调禁区和下底传中的打法，而如果换上了托雷斯，则边路球员会尝试用内切分球代替下底，中场球员则倾向于为这位门前嗅觉灵敏的射手送出致命的直线球。

在球员能力方面，本作新增了两种新属性：控球速度（Control Speed）是为“精确带球”系统量身定制的，该数据越高，则球员小幅度变向和拨、扣动作的速度越快，让防守球员难以下脚。战术视野（Tactical Vision）则用于表现球员的观察能力——很多玩家抱怨《FIFA11》的挑传身后过于变态，单刀球出现的频率过高，这一新属性就是为了解决这一弊病而存在的。当场上出现可供“挑传”的空档的时候，取决于能否送出威胁球的关键除了玩家的操作以外，更重要的是传球队员的“视野”，如果该属性较低，则它实际上是按照玩家的指令，朝着自己“看不见”的盲区进行一次乌龙传球，其准确度可想而知。





结语：足球文化的共鸣

足球游戏并不是孤立存在的电子游戏类型，它需要将玩家对绿茵场的爱与激情带入游戏，将二者的乐趣汇聚在“足球”这一关键词之下。自《FIFA08》开始，EA Sports开始重视“《FIFA》系列”的足球文化建设，08年的Be A Pro将角色扮演元素融入了体育游戏，UEFA Euro 08将同欧锦赛历史有关的知识同赛事相结合，World Cup 10除了世界杯知识竞赛以外，别出心裁的将预先赛阶段焦点大战的焦点时刻做成挑战关，其中还收录了08年6月14日国足1:2被伊拉克队淘汰的那段耻辱回忆。因自己支持球队在这些关键场次中溃败而捶胸顿足的玩家，可以在“任务模式”中比分落后、时间无多，甚至人员不整的困难局面下率领球队展开绝地大反击。《FIFA10》中加入的Live Season功能，可以让球员状态根据本轮比赛的实际发挥动态变化，鲁尼本轮上演华丽的帽子戏法，那么他在游戏中的状态就会出现“全红”，如果赖斯科特本轮防守混乱，那么他的状态就会呈现“全灰”。就像这些球队的教练那样，玩家需要按照“状态决定发挥”的原则决定用人。上述同比赛系统并没有太大关系的创意看似不重要，但这些足球文化范畴的“场外因素”却直接关乎到玩家乐趣的扩展和延伸。

然而同总是能够把握将自己同NBA文化相结合之道的2k系列相比，《FIFA》在“次时代”做得还远远不够。Patterson同样承认这一问题的存在，他不想将这一差距解释为NBA2K系列只是再现一个国家的联赛，而“《FIFA》系列”要呈现的全球第一大运动，“足球在欧洲、南美、非洲等地都拥有着不同的内涵，围绕它的战术和理念也是千差万别的。”次时代《FIFA》迄今为止发售的六款作品具有明显偏向英式足球，确切的说是英超风格的倾向，强调快速通过中场，过度依赖身体对抗，重视速度和力量，判罚尺度宽松，还有一个重要的“证据”，就是无论英格兰队的战绩如何，游戏中三狮军团成员的数值都是让人怀疑是集体走了后门，就连替补席上也是一大片总评80+的球员……说这两个英国佬不偏袒，你信吗?

无论是Rutter和Patterson，他们其实都希望看到《FIFA》朝着多元化的方向发展，让它成为一部积淀着厚重足球文化的互动式百科全书。自从2010年以来，两位《FIFA》“足球经理”就开始在工作室人员招募中贯彻这样一个原则——首先要求应试者具备对足球的热爱，然后才是游戏制作方面的专业知识，甚至根本不懂游戏开发的人，也可以进入项目组，比如测试小组中就有一位牙买加裔加拿大人，他曾经入选过牙买加U21队，还有一位前哥伦比亚U19队的退役球员，他们的工作除了提供反馈以外，还担负着在《FIFA12》中诠释南美足球精髓的重任。

前文介绍的关于《FIFA12》的技术特性，已经明显让人感觉到EA Sports试图呈现足球的多元化特色。更为精致化的碰撞、传切和盘带系统，让身体和技术这两大流派得以在一个平衡的框架下，用各自的特点来牵制和征服对方。无论是非洲的野性、欧洲的严谨，还是美洲的奔放，都将《FIFA12》的虚拟赛场上得到淋漓尽致的展现。在过去五年时间里，《FIFA》已经完成了从“不懂球”、“懂个球”向“很懂球”的蜕变，它必将继续引领足球游戏下一个时代的发展，成为一种全新的足球文化载体。

因为我们相信，EA Sports有一群对足球很有爱的制作人!

游戏评台 GAMER CRITICISM

这两个月好游戏不少，基本上是美式日式各自绽放，比起之前美式游戏一家独大可谓平衡了许多，让喜欢日式游戏的玩家在这两个月乐开了花。其实日式美式游戏各有自己的特色，玩完了日式游戏，尝试一款火爆大制作的美式游戏，或者在美版大作中鏖战完，再回头细细品品精致的日式游戏，相信也别有一番风味。比如华尔兹就是玩完《无名英雄2》又玩《如龙 终焉》，放完超能力再杀杀僵尸。要论技术实力肯定是前者要强于后者，但从《如龙 终焉》中倒也挖出不少另类的乐趣。好了，废话少说，马上开始咱们的双月评吧。

神作还是雷作？答案自在心中

奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争

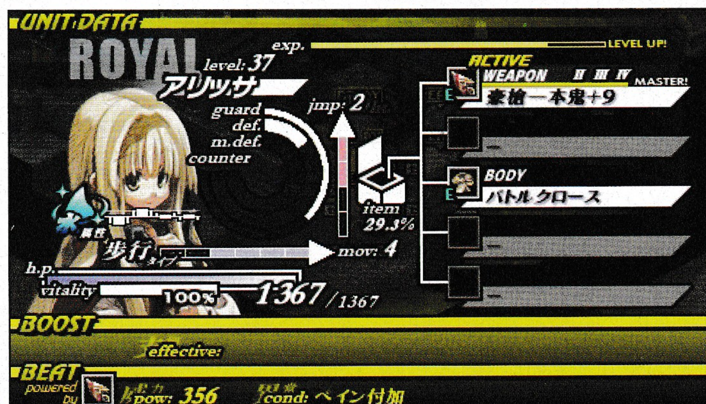
グングニル 魔枪の军神と英雄战争

机种 PSP 厂商 Atlus 类型 策略角色扮演 发售日 2011年5月19日

Sting开发的游戏向来以其独特的系统让玩家又爱又恨，本作也毫不例外。比起某个换汤不换药的《同盟》系列"，这款拥有试水性质的作品却显得更有诚意——让人眼前一亮的系统，丰富的兵种及道具收集。可惜复杂的系统和偏高的难度让不少玩家望而止步。下面，我们就针对本作中的不足之处进行讨论，如果你能够忍受这些缺点，在策略类游戏越来越少的当下，本作还是非常值得一试的。

不够体贴的新手教程

市面上有不少游戏的系统远比本作复杂的多，但却很少看到玩家抱怨那些游戏的系统太过复杂而导致新手玩不下去。这是为何？答案其实很简单——一款优秀的游戏，除了拥有值得推敲的系统之外，还必须要有一套循环渐进的新手指导，让玩家在前期关卡中先适应游戏的初步系统，再通过一些实际的案例逐渐深入，这样才能有效地让玩家吃透系统。而本作在这方面明显做的不够完美，不知是流程过短还是别的原因，在游戏初期（大约前5关）中，所谓的"新手教学"就会将一大堆青涩难懂的系统砸向玩家（例如本作独有的"战术穿插"系统，相信大部分玩家在一开始都不懂得如何使用），加上本作一回合只能行动一个单位的战术限制，导致玩家很难在第一时间内掌握这些系统，而在接下来的高难度战斗中，不熟悉系统的玩家往往会遭到蜂涌而至的敌人迎头痛击，强烈的挫败感很容易使玩家放弃游戏。如果游戏能适当强化新手教学，让玩家在战斗中渐渐掌握一些实用的技巧，而不是依靠去互联网上搜索相关资料后才能了解某个系统的用途，相信游戏的销量也不会如此惨淡。



不严谨的装备系统

A. 战略布局 **B.** 装备 **C.** 角色培养

首先洛克在这里提问，要玩好一款策略游戏最重要的是什么？相信大部分玩家都会果断选择答案A，即便是战略性较低，机体和驾驶员强度就是一切的《机战》系列"，只要战术安排合理得当，同样能做到0改造通关。而注重角色培养的《最终幻想 战略版》，即使玩家拥有游戏中的最强装备，如果战术安排不够合理，一样会被敌人打得体无完肤。可惜"战略性"这个相当于策略游戏灵魂的要素在本作中的存在感简直低到足以让人无视的地步，用"有装备天下无敌，无装备寸步难行"这句话来形容本作可以说是再恰当不过，下面就举几个例子说明一下：

1. 首先最突出的一点便是游戏中"格挡"这一数值，发动格挡可以防御对手的物理攻击，近战单位如果格挡的数值没有达标，在进攻过程中很容易遭到敌人的围殴至死。格挡值高的角色则深入敌军如入无人之地——几乎所有的近战攻击都能防御，而魔法系攻击又因咏唱时间的限制，利用战术穿插可以轻松逃出攻击范围。这就间接导致了近战单位装备选择的局限性，虽然游戏中有不少装备都十分有用，但往往这些装备的格挡值都较低，加上装备重量的限制，让玩家不得不将这些装备"板凳"处理。例如主人公由于主武器魔枪无法发动连携攻击，需要再带一把副武器才能保证围殴BOSS时的输出，但因为装备重量的限制，相信大部分人都只能选择格挡率较高且拥有单体攻击技能的武器，大大限制了玩家的自由度。



2. 其次便是远程单位了，玩家应该很容易发现一点——本作中的远程单位虽然是主力输出，但如果没有装备支持的话几乎是打不到人的。其中弓弩手如果没有装备增加命中率的防具，几乎90%的攻击都会MISS，而魔法师如果没有装备咏唱速度加快的防具，往往魔法还未咏唱完，敌人就已逃离魔法的攻击范围，在高难度下这种现象尤其明显，不少敌人一看到我方咏唱魔法就会立刻更换站位。这种过于依赖装备的设定使得一些职业在游戏初期无法正常发挥出应有的实力。

莫名其妙的死法

作为一款战略游戏，突然减员无论对我方的进军还是防守都是相当不利的，而本作的死法之多在洛克玩过的策略游戏中绝对排得上前5：掉下水中淹死、和一群人相撞互相挤死、从高处掉下来摔死、变成骷髅看到阳光而死，不仅这些常见的死法应有尽有，甚至还有被敌人打出屏幕而直接脱离战线的奇异死法。本来一关内的出战名额就极少，如果在战斗中一不小心减员，对玩家的压力自然不可言喻，这使得玩家在行军过程中出现了三不敢：不敢走版边，怕被敌人的击退技能打出屏幕；不敢走水边，怕被水流卷走；不敢集中停留在水晶附近，怕被敌人的击退技能打中后被水晶和墙壁活活挤死，这使得原本就小的地图进一步限制了我方的活动范围。可能有玩家会说，敌人可以这样对付我们，我们是否也能这样消灭敌人呢？答案是可以，可是在游戏中我方一回合只能行动一个单位，而敌人却可以每个单位都行动一次，在高难度下，除非附近有大量敌军，否则敌人是不会主动停留在这些危险地点附近。除非当下就有一个敌人犯傻站在版边等着你把他打出去，否则布阵都来不及，谁会特意派遣一名角色冒着生命危险冲入敌阵，就为了将一个敌人打出屏幕呢？

有爱度 ❤❤❤♡ 点评人 洛克

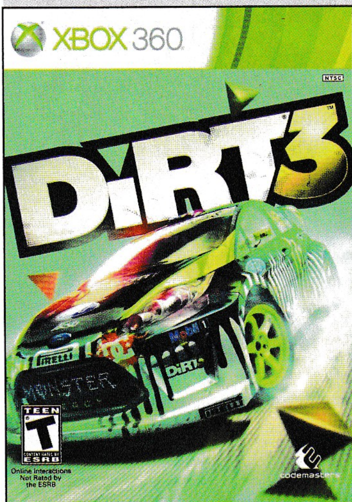
崩溃时刻：在一次攻城战中，洛克将角色A和角色B停留在水晶和一堵墙之间，只见敌人潇洒地举起手中宝剑，对着角色A使用了一次击退技能，接下来洛克就看到了惨绝人寰的一幕：角色A撞到角色B，角色B撞到墙壁后再撞到角色A，角色A撞到水晶后再撞回去……自然，那关的攻略也随着两名主力的归天而重新开始……

引擎轰鸣，尘土飞扬

尘土飞扬 3

DiRT 3

机种 PS3/X360 厂商 Codemasters 类型 竞速 发售日 2011 年 5 月 24 日



如果你要问我最喜欢的拉力赛车游戏是哪几作时，我会毫不犹豫地告诉你是《尘土飞扬》、《尘土飞扬 2》、《尘土飞扬 3》。已经不知道是第几次夸奖这个游戏系列了，这是我玩过的最好玩的拉力赛车系列，而《尘土飞扬 3》则是我目前最喜欢的赛车游戏。游戏在真实驾驶和易操作性上找到了平衡点，不用太过复杂的操作，就能享受到漂移的快感！当然，翻车和碰撞同样也能让我亢奋。

游戏的选单不再是系列第二代的大篷车了，取而代之的是三角体选单，虽然看似简化不少，但是华丽度依然不打折，尽管有时候炫目的切换会显得有些多余和冗长，但是这么酷炫的拉力游戏就得配上这样的效果，不是么？从选择车辆开始，游戏就在不停展示车辆的建模细节，的确，虽然整体画面上本作跟《尘土飞扬 2》比起来没有质的飞跃，但是在细节刻画上依然有了显著的进步。比如你试试奋力撞向隔离栏，然后调整视角观看露出的引擎；又或者把车开翻，看看车辆的底盘细节，相信玩过《GT 赛车 5》的玩家会感到非常惊喜的。另外这个系列的另一大亮点是游戏中收录的音乐，亢奋激昂的音乐能在赛车的引擎发动前就点燃你的激情！哦，对了，引擎的轰鸣声、轮胎在各种赛道上与地面摩擦之声、撞车之声、观众欢呼之声都非常出色，用两个字概括起特点就是——真实！

回到游戏本身，游戏的模式也比前作丰富，但是拉力赛依然是主力。游戏一开始你就是一名签约车手，你需要不停地参加各式各样的比赛来赚取更多的金钱来购买和升级车辆。游戏过程中有你的经纪人一直不厌其烦地给你讲解每一种模式和教你如何调教车辆，刚开始你会觉得这设定真贴心，但是当你发现这不能跳过时会觉得烦躁无比，老兄，我想直接开始比赛，别废话了好吗？还好，游戏提供的赛道也是遍布世界各地，包括密歇根、挪威、芬兰、洛杉矶、肯尼亚以及摩纳哥，丰富的天气变化模式也让比赛的结果变化莫测，因此就算你熟悉了赛道，也要适应不同天气的不同跑法。

操作方面，如果你选择方向盘的话得好好适应一下。本作加入了时下赛车游戏中流行的建议路线，但是为了更好地体验游戏的乐趣，我建议各位还是把这个辅助给关掉；如果把所有的辅助都关掉的话，那么游戏的难度将会陡然上升，需要一定的技巧才能把车控制好，当然这点技巧在《GT 赛车 5》玩家看来并不算什么。网络对战新加入了嘉年华模式（Jam Session Party Modes），游戏发售前我本人非常期待这个模式的表现。拿到游戏后，这个模式下的游戏内容确实够欢乐，也让玩家眼前一亮，但是玩久了不免感到有些无聊，传统的竞赛模式才是这个游戏的精髓。

虽然上面列出了本作的几个缺点，但是就如文章开头所说，这仍是我最喜欢的赛车游戏，华丽的外表下藏着的不是空洞的内容，而是实实在在的爽快游戏体验。想成为纯爷们儿吗？那就关掉所有辅助，选定车内视角模式进行游戏吧，这才够 Dirt！

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 天行者

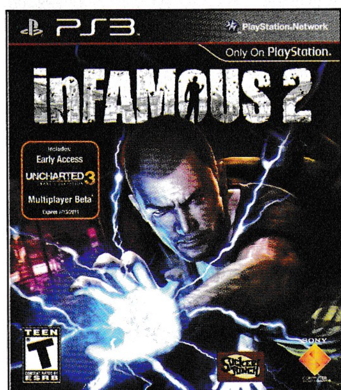
最美时刻：我认为雨后夕阳的赛道是游戏中最有意境的场景，尽量避免失误地跑完全程，然后放下手柄，静静地欣赏 Replay 吧。

超能力英雄的浪漫

无名英雄 2

Infamous2

机种 PS3 厂商 SCEA/Sucker Punch 类型 动作 发售日 2011 年 6 月 7 日



写文章前华尔兹已经将游戏的白金拿下，感觉本作挺厚道的，游戏素质出色白金拿得也并不困难，几个奖杯拿法设计得比较讨巧，整个过程也是充满乐趣。言归正传，来说说这次的《无名英雄 2》。

首先既然“《无名英雄》系列”出自 Sucker Punch 之手，那自然会看到不少《骄狐大冒险》的影子，站杆、滑行等动作，加上 2D 图片穿插的过场动画，都很有“骄狐系列”的风格。而这个无名英雄与骄狐最大的不同之处在于本作更加偏向射击类，也就是说游戏实际上是一款超能力外皮下的打枪游戏。几种不同超能力可以看做是不同的武器，掩体系统、精准射击等都是典型的射击游戏套路。不过游戏本身有自己的特色，比如吸收电量的系统。在受到攻击处于晕血状态时并不会像其他打枪游戏那样马上恢复，而是需要找到电源之后进行补充，这样在战斗思路上便和传统打枪游戏区分开来，毕竟柯尔是超能力者，总缩在掩体后面有失快感。

与前作不同，《无名英雄》1 代中的恶业力过于强大，导致平衡上出了问题，而 2 代中则将正邪两个势力平衡了不少，邪恶力量一如既往的高攻击力以及超大范围，而正义力量则更偏准确性且适合持久战。对应正邪两种力量的新能力也各具特色，冰冻可以将杂兵瞬间冷冻，而油气则拥有将大量敌人轰杀的招式。游戏的近身战斗强于前作



数倍，挥动 TMP 时充满了力量与打击感，华丽度与实用度都大大提高，不过用多了稍显单调，其实 Sucker Punch 可以将游戏的近身攻击也根据正邪两种业力不同区分一下，这样就更好了。

游戏另一出彩点在于正义与邪恶路线在同一剧情中会出现一些异样，比如在一开始的任务中露西便会根据玩家的善恶表现给予肯定或否定的评价。虽然邪恶路线剧情会有一些硬伤，不过与扎克的对决仍旧令人心里打结。游戏的支线任务也分正义与邪恶两种，诚意满点。

本作在剧情表现以及画面上是给我惊喜最多的地方，与前作即时演算中几乎没几个表情的人物相比，本作过场即时演算都充满了顽皮狗的风格。表情与动作都十分传神，柯尔的不少调侃台词以及幽默表现都有德雷克的影子，但柯尔更狂傲，更自我主义。其实柯尔是个比较自卑的人物，他为自己的超能力感到自卑，本作中他放下了这种自卑感，更多的自嘲以及玩笑说明他已经看淡了这种与其他人的异样。与更加坚定的柯尔相比，放下一切企图得到超能力却适得其反的大反派伯特崔德更像是柯尔的一面镜子，镜子对面是那个自卑的柯尔，难怪最后柯尔对倒下的伯特崔德说：“恭喜你，你不再是超能力者了。”

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 华尔兹

BUG 时刻：游戏有不少 BUG，比如经常在使用近身攻击终结时柯尔的大半个脑袋钻进墙里，卡在某个地方不能动等。最惨的一次是华尔兹在做任务时误将敌人推进了楼里，这样敌人出不来，科尔也打不到，只好退出重来。

一份合格的生日礼物

第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇

第 2 次スーパーロボット大战 Z 破界篇

机种 PSP 厂商 NBGI 类型 策略 发售日 2011 年 4 月 14 日

《第二次超级机器人大战 Z 破界篇》成功了吗？无需我赘言，相信时至今日大家心里已经有数了。需要说明的是，一开始在杂志上我是打算给这个游戏满分的，但是思量再三，我还是扣去了一分，而这篇双月评，我主要就是想谈谈被扣掉的这一分。

板凳的困扰

本作的强人有多少？反正除了序盘阶段，几乎每一话都会有很大一部分强人会被安排去坐板凳。到后期甚至只能选择上每部参战作品的主角机，即使妥协到这个程度，还有一部分主角级别的角色上不了。粗粗一数，本作可以当主力用的角色绝不下四十人。但是游戏在安排出场名额的时候比较欠妥，导致游戏几乎失去了那种“突然发现一个不起眼的角色很强”的欣喜感；最后一话的时候我连 Turn A 高达、大钢卫、“日月双煞”（泰坦 3 和赞波特 3）这种级别的人都不得不放在板凳上，哪还有心情去考虑藤堂镜志朗、奥兹玛、迪奥等等这些人呢？尽管我知道他们有着不亚于主力角色的实力，但是，没办法，名额有限，您就先歇着吧。

对比一下永恒的经典《第三次超级机器人大战 α》，强力角色机体比起本作来有多不少，但是一个小队系统几乎解决了所有的问题。其实就像我在黄金眼里说的，“机战系列”没必要非要搞创新，本系列好的东西不妨借鉴。小队系统的好处是可以让每一台机体都发挥出最大的作用，而最近机战的能力培养系统的主旨也是帮助每一名角色发挥自己的特色，正好相辅相成。总比我一大堆角色学习了修理 / 补给技能却痛苦地坐着板凳要强得多。

最后发句牢骚：大决战的时候还有超过六成的队员在母舰里待机，你们怎能如此淡定！

厚道吗？不厚道吗？

在黄金眼中我曾经盛赞本作非常厚道，但是那是在一周目的时候。通关之后发现竟然没有正统机战惯例的困难模式的时候，我继续攻关的动力瞬间少了一半，对于一周目全熟练度的我来说，本作已经毫无挑战性，不改造不培养通关？我觉得我还是应该尊重一下辛辛苦苦设计出这些改造培养参数的设计者的……唯一的动力就是走走和一周目不同的路线看看剧情，拿一拿隐藏要素；说到这点我又得发牢骚了，本作的隐藏要素实在少得可怜，而且相对来说吸引力也严重不足，于是，在完成杂志内容后，面对着接踵而来的其他工作，我可耻地逃了……违背了原来我正统机战必玩三周目以上的优良传统。虽说猛料肯定都在下半部里，但是也不能这么厚此薄彼吧？

最后还是那句话，瑕不掩瑜，小问题不能掩盖《第二次超级机器人大战 Z 破界篇》耀眼的光芒。我之所以如此吹毛求疵，无非是想让下半部作品更完美，还是那句老话，当真饭就不能放过游戏的每个缺点，帮助你喜欢的游戏更加完美是真饭的职责。



有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 金馆长

吐槽时刻： 金馆长：2% 命中率就不用集中了吧……应该没问题。
命中，能天使高达重伤。
金馆长：我就不信了，还能两次被 2% 的命中率打中？有种你这次 2% 再命中一个啊！
结果发现我的 PSP 还是非常有种的，能天使高达大破……

打破秩序 重塑疯狂

爱丽丝 疯狂回归

Alice Madness Return

机种 PS3/X360 厂商 EA 类型 动作冒险 发售日 2011 年 6 月 14 日

2000 年，American McGee 成功塑造了《爱丽丝梦游魔境》这个令人战栗不已的恐怖童话王国，让那位身穿蓝色洋裙的可爱少女幻化成为手持杀猪刀、沐浴于血雨腥风之中还能嫣然微笑的终极杀人兵器，在究极狂乱的刀光血影间肢解了玩家的童心。一晃十一年时光已经过去，几度跳槽的 American McGee 选中了中国上海这片古典而又新潮的都市作为他的再起之地，带领着一群极富干劲的中国青年以《爱丽丝梦游魔境》的续作《爱丽丝 疯狂回归》重回玩家视野。整整长达十一年的孕育，这部另类的成人童话增添了哪些独特的魅力，又有哪些败笔之处呢？

疯狂的制作

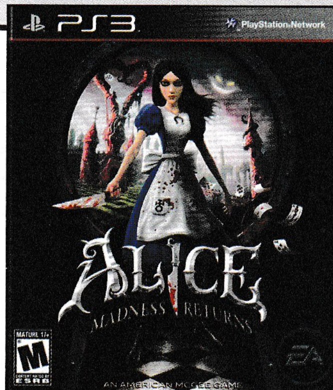
麻辣马，在《爱丽丝 疯狂回归》问世之前，几乎没有中国玩家会对这个制作室的名字有印象。但随着《爱丽丝 疯狂回归》的发售，麻辣马便成为了“中国力量”的象征符号，注定要在中国电玩游戏发展史上留下浓厚的一笔。尽管在本作之前就有很多游戏将其中的某一部分交由中国的游戏工作室制作完成，但这与全部由麻辣马开发的《爱丽丝 疯狂回归》还是存在着本质性的区别，我们甚至可以自豪地说，《爱丽丝 疯狂回归》是一款国产电玩游戏，它彰显出了国人已拥有不输于欧美和日本厂商的制作实力水平。

疯狂的进化

初代《爱丽丝梦游魔境》虽然在核心玩家中颇受好评，但其僵硬不适的操作、高难度的游戏系统也是为人所诟病之处。听闻将要制作 2 代时，我曾相当担心那恐怖的视角与操作是不是会在续作中再现。幸运的是，我的担心并没有成真。显然，制作组在系统的变革上的确经过了慎重的考量，多段跳跃滑翔、翻滚回避、武器快速切换等等动作游戏常见的元素被套用在了新作身上，因此大大降低了卡关的可能性。战斗时无论是打击感还是音效都令人满意，爽快感自然不在话下。而本系列最具特点的美术设定凭借着次世代主机强大的机能也得到了最完美的呈现，从最初被阳光笼罩的美丽森林到诡异莫辨的红心女王城堡，每一处场景、每一个细节都在挑战着创作力的极限，将童话与疯狂完美融合在一起，令玩家不由自主地发出赞美之声。

疯狂的缺憾

明显的优点伴随而来的也是显而易见的缺憾。玩家在进入游戏的头一、两个小时或许还会沉醉于仙境的梦幻气氛之中，但慢慢地便会感到有些单调无力，究其原因，在于不管是杂兵战亦或是 BOSS 战都少得可怜。麻辣马的制作成员在接受采访时曾提到，他们原本设计了六个 BOSS，并且已经搭建好了相应的关卡。但进行 beta 测试时，EA 衡量后觉得以 ai 部门的人力也就勉强完成杂兵 NPC 的 ai，六个 boss 的 ai 很难完成，或者做完也 bug 奇多，还不如不做，就这样砍掉了其中的五个 BOSS。此举却为《爱丽丝 疯狂回归》埋下了最大的硬伤。

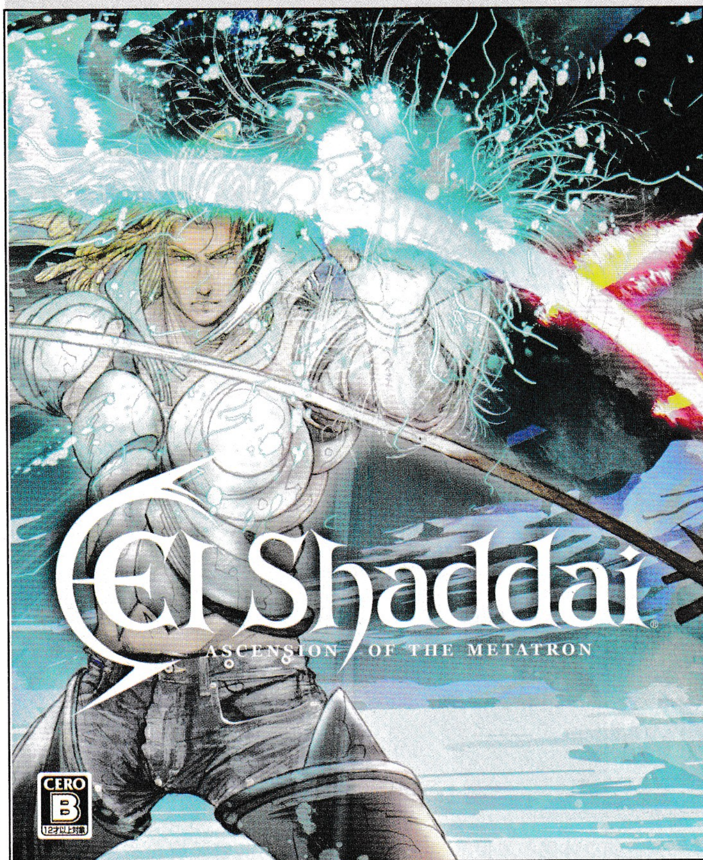


一款动作冒险游戏，不靠着战斗来掌握节奏感只会让玩家乏味，全程只有一个 BOSS 听起来更像是个笑话。从麻辣马员工的话中，我们可以感受到他们的无奈，这么明显的缺憾并不是他们想要的，却因为各种外力作用而最终呈现在玩家的面前。



有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 八重樱

吐槽时刻： “番茄酱给得不够足量啊……”迟迟未见到将敌人肢解场面的我终于忍不住吐槽了一句。





不够完美的唯美

幻境神界 大天使的崛起

エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン

机种 PS3/X360 **厂商** UTV Ignition Entertainment **类型** 动作 **发售日** 2011年4月28日

就算没有强大的宣传造势,《幻境神界 大天使的崛起》也绝对有资格说是近期来一款难得的日式动作类佳作。游戏中包含了各种新颖的创意，唯美且独特的画面构图、古典中透出一丝躁动的音效、引人入胜的剧情选材、宏厚的世界观设定等都令它显露出大作的风范。下面笔者将简要地评述一下游戏中的亮点与不足。

画面 & 音效

本作的世界观被设定在旧约时代，亦人亦神、亦正亦邪的角色和奇幻的境界遍布在这个三界界限不明显的舞台中（三界分别为：人间界、天界、冥界）。如何才能将这种意境通过画面原汁原味地展现在玩家的面前就成为了游戏的一大核心问题。制作组对于这一点可谓拿捏得相当到位。结合了美、日风的制作组采用了类似于水彩画的手法营造出一种非常迷幻的主题风格，色彩的运用和环境氛围的塑造上更体现出一种宛如画境的感觉。画风随着流程的推进而不断地改变，水墨、油画、素描、剪影、简约、抽象、唯美等风格在层次上由简到繁又由繁到简，令人感受到制作组对游戏整体制作的用心良苦和画师们的倾心倾力，力求给玩家们展现出一个如幻境般的神界。不错的画面表现使得玩家的视觉神经受到与众不同地刺激，继而过目不忘，就算对游戏内容不感冒的玩家相信也会因这种新鲜奇异的视觉冲击而对本作留下深刻的印象。

游戏的整体音乐偏柔和，而通常战斗时则会通过异样的旋律作为点缀，场景的配乐令人叹服，当主角在如山水画诗意般的场景中漫步时，那轻描淡写却又不失情调的配乐让人忘记了旅途的初衷，个别章节里那充满童趣的场景配以欢快悠扬的声音又会使人仿佛置身于无忧无虑的童年中；柔和舒缓的音乐和梦幻般的画面相辅相成，惟一的遗憾，也许就是ベイル命中敌人后那软绵绵的音效吧。

操作 & 手感

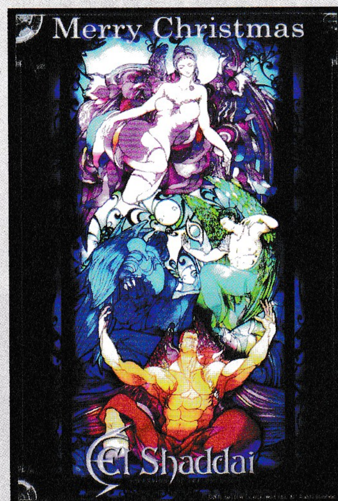
由知名游戏制作人木村雅人等人操刀的《El Shaddai》，无论在手感还是感官上都有一定的保证。本作的上手难度不高且在设计上非常照顾动作游戏的初心者，游戏的按键组合相比同类型游戏来说也有所简化。从操作性的简繁程度上来看，不需要太精准的在固定时间段内输入指令就能够打出数套华丽与实用并重的连续技。附带格挡效果的蓄力攻击和在招式后延迟输入的破防攻击，两者都能让入门后的初心者体验到更多的战斗乐趣。三种武器的打击感与连携攻击都各不相同，在这里不得不再抱怨一下作为拳套类武器的ベイル，不单止出招时的整体动作偏慢，击中敌人时也没有拳拳到肉的感觉，高难度下因为武器相克的原因而被迫用其来战斗，否则无法有效地打击敌人，从而在无形中拖慢了战斗的节奏且降低了流畅度、爽快感，这样的设定实在有点折磨人。

关卡的种类

流程中的关卡设计大致分为两种：第一种为横版过关场景，这种需要操作角色在各种平台以及障碍物之间跳跃的关卡主要考验玩家的操作技巧，操作得当时角色将会移动得非常流畅，过程赏心悦目；另外一种为3D场景，前面提到了游戏的画面非常玄幻，在此种场景跳跃时，由于许多浮空的平台都不是固定的，因此空间感稍弱的玩家很容易因为视力错觉而造成判断错误，这一点不知道是制作组故意为之还是设计上的失误。此外，需要通过跳跃才能推进的地方还能凭借武器的独有性能来达到降低跳跃难度的目的，三种武器分别有滑翔、冲刺、破坏特定障碍物的性能以供玩家选择。值得一提的是，如Chapter 04中的童趣设计、Chapter 06的未来世界以及用色大胆炫丽的Chapter 08（此关的背景是“冥界”）等，无论在哪种风格的场景里都随处可见制作组的创意。

不足

作为一个原创作品，游戏的缺点也比较明显，主要有：流程中有不少地方因为要交代剧情的缘故而让玩家单纯地跑步，这一现象在Chapter 09中尤为明显；除了收集“力の焔”来延长力量解放的时间外游戏中便再无其它的升级要素；敌人的行动模式较单一，往后登场的敌人往往只是改变了外貌，加强了整体能力，只有少数敌人才会增加新的招式；游戏的世界观非常宏大，但因为登场角色较少而导致剧情略显空洞，七人中有三人缺席的堕天使阵容让人怀疑制作组是否在开发时遇到了周期或经费等方面的问题。尽管游戏存在着一些小瑕疵，但基本不会影响到玩家投身于《幻境神界》的世界中，去感受这场牵连三界的惊艳之争。



有爱度 ❤❤❤❤❤ **点评人** 狼来了

基情时刻：如果序章中ルシフェル和イーノック的近距离耳语让你觉得雷度满点的话，那么在Chapter 08结束后，ルシフェル从アルマロス的手中接过イーノック后，抛下アルマロス不管并以“夺得美人归”的姿态与イーノック“比翼双飞”的剧情绝对能把你雷到外焦里嫩。

最新的"老电影"

黑色洛城

L.A. Noire

机种 PS3/360 厂商 Rockstar 类型 动作 发售日 2011年5月17日

洛城机密

恐怕没有哪些游戏比Rockstar旗下的这几款沙箱游戏更热衷于表现美国的城市、文化、和历史。《黑色洛城》开发历时7年，其中大部分时间在攻克两个难关：如何还原上个世纪40年代中后期的洛杉矶风貌，包括城市建设布局和人文环境；如何在电子游戏中实现划时代意义的表情演出。20世纪40年代的美国社会蕴含着巨大的冲突和动荡，也是很多文艺作品爱用的时代背景。而洛杉矶又是这个时代美国的典型城市——战争结束，百废待兴。同时人心在急速发展的资本主义中变得疯狂亦或颓废。为了表现这一时代的特殊味道，Team Bondi的制作者们拜访了洛城的图书馆、参考历史专家的意见和文献、搜集了18万张老照片，遍及洛城各个角落。大到城市建筑布局、道路高低起伏，小到街角传单的板式和餐馆柜台的陈列，都在游戏中准确还原。正是这种大规模大手笔的细致入微，将一部电子游戏打造成了一件艺术品，或者说是一部特殊形式的纪录片。通过最高新的动作捕捉技术再现演员的生动表演是本作的一大卖点。洛杉矶本来就是一座演艺之城，这款以洛城为背景的游戏更要将游戏中角色的表演刻画得淋漓尽致才行。为此制作组动用了专门的人力物力资源，每天用32部摄像机扫描捕捉专业演员们的表演。最终出来的游戏成品令所有人眼前一亮——我们从没有见过表情如此多变传神的电子游戏，这部作品开辟了新的时代。

侦探剧场

正如游戏名称一样，魅力无穷的落成处处都有罪恶的阴影。"L.A. Noire"中的"Noire"我想含义既有黑白电影的那种感觉，同时也是时代特有的阴暗面。浪漫与暴力、金钱与罪恶共存的都市每时每刻都有罪案发生。侦探罪案剧是影视作品中永远不衰题材，但是本作的剧情应该说不属于传统的"推理剧"，而是颇为严肃纪实类罪案剧。每个案子的流程并不复杂：赶到犯罪现场、找到线索去其他地点查案、审问嫌疑人和关键人、搜集证物进一步挖掘真相、锁定凶手、追捕缉拿凶手。案情并不复杂，也没有文学色彩浓郁的悬疑渲染和难解的犯罪手法。更没有本格推理戏中的"猜凶手"桥段。但是整个探案过程却充满了一种紧迫感和责任感，细想之下这种乐趣的来源应该是拜游戏严谨严肃的环境刻画所赐。纪实风格的案件虽然不够诡异复杂，却仍然充满魅力。除了一个个独立案件之外，游戏还有关于主人公科尔的生活主线。这位战场归来的战士有着怎样的背景？步步高升之后的他究竟能否撼动金字塔尖的罪恶黑手？与战友和神秘德国歌姬的关系会给他带来怎样的命运？关于这些，游戏采用的是白描一般暧昧的表现，而我们会找到自己的答案。正因如此这部侦探剧才散发着独特的味道，让人叹服制作者们塑造故事和角色的立体感和厚重感。



游戏乐趣

说到底这是一部电子游戏，"玩什么"是玩家最关心的问题。本作中的主线案件剥离出来的乐趣就是搜集证物、驾驶各种车辆环游洛城、通过被审问人的表情和手中的证据斗智、追逐和枪战格斗。在赞美游戏丰富的艺术价值的同时，也应该看到这部游戏可以"玩"的地方并不是很多，也不是很"好玩"。搜集证物的时候，一般难度下是有震动提示的，玩家要做的大都是到处走走。审问是游戏的一大亮点，玩家要通过证据和被审问人的回答推理出矛盾，更多时候还要看被审问人的表情。然后选择信任、质疑（施加压力）、和谎言。选择谎言的话手中要有决定性证据才行。这个审问系统依托于独特的表情演出，给人带来了很新奇的体验，但是形式和过程也有过于雷同的嫌疑。枪战、格斗、和追逐部分，作为一款沙箱游戏游戏来说中规中矩，也意味着没有出彩的地方。由此可见，本作和传统游戏相比的"可玩性"是有些不足的。诚然，游戏发展到今天，一款作品的全部价值并不仅仅是那几种所谓的"游戏性"，其文化价值和多角度的互动体验也应该成为评判其价值的依据。而沙箱游戏在"游戏性"方面的探索也应该继续。



开拓意义

《黑色洛城》毫无疑问是具有开拓意义的。无论是严谨的系统和城市风貌、历史文化再现，还是生动如真人的表情演出。在当今把游戏当做"商品"而非"作品"的时代都具有伟大意义。我们在敬佩厂商态度的同时也应该看到发行方的远见：这款游戏积累的素材和技术以及经验都是相当丰硕的。也许《黑色洛城》卖不过好莱坞大片式的超一流大作，但是其积累的素材、技术与口碑能轻松用到同系列或者其他新作中。这样一来《黑色洛城》在商业上其实是一款注定成功的作品。比如将来Team Bondi利用这套动作表情捕捉系统，大力发展其他游戏、电影外包业务的话，整个《黑色洛城》这款游戏不就是一个巨大的广告么？

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 奈落

口服心服时刻：通关后发现，整个游戏的场景素材极少重复。

I just Can Stop Loving You.

迈克尔·杰克逊 梦幻体验

Michael Jackson The Experience

机种 X360 厂商 Ubisoft 类型 音乐 发售日 2011年4月12日

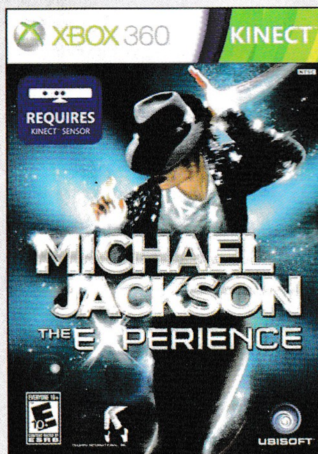
在高清版《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》发售之际，育碧得意地宣布，《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》的Wii、PSP、NDS三个版本销量已经达到了300万套。人们在感叹天王魅力之大的同时，也不禁深信：对应PS MOVE和Kinect的高清版势必会获得更好的销售成绩。而这其中最受人关注的毫无疑问是X360版，要知道去年《舞蹈中心》的成功已经将人们对Kinect上的舞蹈游戏的满意度提到了最高，而迈克尔·杰克逊的舞蹈能有多大魅力，想必大家都知道。由此看来，Kinect版狂销百万甚至应该已是板上钉钉的事实了。

不过在期待的同时，大家似乎都忘记了一个问题，那就是：《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》会不会雷？几乎所有人都会拿《舞蹈中心》来想象《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》，但是《舞蹈中心》可不是育碧的游戏。育碧虽然有《型可塑》这样的Kinect佳作，但也不乏《体感运动》、《斗士出笼》这样的劣作。果然，当我们实际玩到游戏之后，就悲哀地发现：雷了！

游戏的雷主要表现于以下几个方面：一、教学模式不体贴，像是东郭先生教徒弟，规定时间内带玩家混完就算完事儿；二、舞蹈动作变化太少，翻来翻去就是那么几个动作，重复性极高；三、带领玩家跳舞的不是天王本人，天王仅在部分动作成功后才会显露真身；四、判定极其宽松，无论是跳舞还是唱歌都很简单。这使得很多准备通过游戏来学习天王舞步的玩家大失所望。和《舞蹈中心》相比，本作可以说是"差远了"！

其实仔细一想，育碧这么搞也是有苦衷的。首先天王早已归西，找他来当动作捕捉是不可能的。而天王的舞步虽然精湛，但是世人对其影响多来自于MV和演唱会，这导致设计者无法像《舞蹈中心》那样完完整整编一套舞蹈。像《黑与白》就是一个很明显的例子，设计者不得不安排玩家一开始学跳全世界的各种舞蹈，因为不跳的话前半段就没玩家什么事儿了。而天王名气太大了，设计者宁肯让游戏单调一点儿，也不敢为其原创一些舞步。如此一来，自然比不上《舞蹈中心》的舞步那么华丽。

但是玩家认为本作雷也是正常的，毕竟天王的名气太响，使得玩家对本作的期待度也水涨船高，结果拿到手发现还不如Kinect首发的《舞蹈中心》，自然心有不甘。本作目前的销量不太清楚，不过在当前北美上半年前50名里没看到它的身影，所以销量肯定高不到哪里去。



虽说美国人民很好哄，但你至少要做出让人不至于反感的素质来，更何况本作早在Wii、NDS、PSP上就已经卖过一次了。指望靠加一个不怎么样的体感操作再大卖一遍，美国人民是不会买账的。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 纱迦

欢乐时刻：当屏幕上出现要玩家斜着身体摆造型的姿势时，早有准备的我立刻斜着身子扶住一旁的茶几——唧！成就解锁！

乐于取经的极道

如龙 终焉

龍が如く OF THE END

机种 PS3 厂商 SEGA 类型 动作 发售日 2011年6月9日

《如龙》团队一向以取经为道，"日版《GTA》"便是一次很好的尝试，《如龙 终焉》这次决定向《丧尸围城》、《求生之路》等游戏取经，究竟是取对了没有，恐怕不少玩家各自心里早已有了答案。



遗憾的系统

游戏取自之前《如龙4》的经验将游戏分为4个人物的4个大章节，之后再集结在一起。可雷人的地方是这4名角色等级能力都是共通的，除了武器不同外其他差别也只能从回避动作中看出细微不同，说白了这游戏完全可以当作是一个角色使用4把不同的武器而已。不明白作者为什么不将4人的移动速度、举枪动作或者踢腿动作稍微改改。

其实这次打枪并不算完败，打枪确实不是《如龙》的强项，但论本作的射击手感比之前的作品还是要强不少，自动瞄准和手控瞄准也算做到了最体贴，不至于玩家在玩的时候咬牙切齿，尤其散弹枪使用起来非常爽快。当然如果和欧美顶级FPS大作相比自然还差得远，但以一款融合了动作元素的第三人称游戏来看，也算合格了，毕竟《丧尸围城》在打枪方面也是软肋。

"《如龙》系列"融合QTE的战斗系统是亮点所在，在打枪中融合这个"灼热爆击"是个不错的方式，对付BOSS类敌人时，在对方使出特定招式时发动的设定本可以很有趣，可惜发动之后动作都一个样，没有任何观赏性，这和系列之前的华丽的QTE技能简直没得比。参考《刺客联盟》等电影在开枪时耍个帅，应该并不会费多少工夫。总之，游戏的战斗方面本可以有发挥的地方，却没把握好。

说到费工夫，《如龙 终焉》在很多地方都很"省工夫"，地图场景基本上都是之前作品的建模拿来稍作修改，这样确实很省成本，却多少让人觉得诚意不足。而系列传统的迷你游戏等内容都经过了改进，但充其量也只能算是个加强版，缺少质的改变。

生硬的丧尸题材

其实如龙和丧尸结合并非难以接受，但出现在支线里恶搞一下不错，以其作为整个游戏的主题不得不说是一次大胆的尝试。其实这次以僵尸为题材，与其说是跟风，不如说这是在榨取《如龙》正篇的剩余价值。本作在好多内容上都给人很硬的感觉，很明显为丧尸主题硬加的剧情以及很明显为了主题硬加的流程，虽然内容还算过关，但对于《如龙》玩家来说，这种硬套的感觉确实有失系列水准。

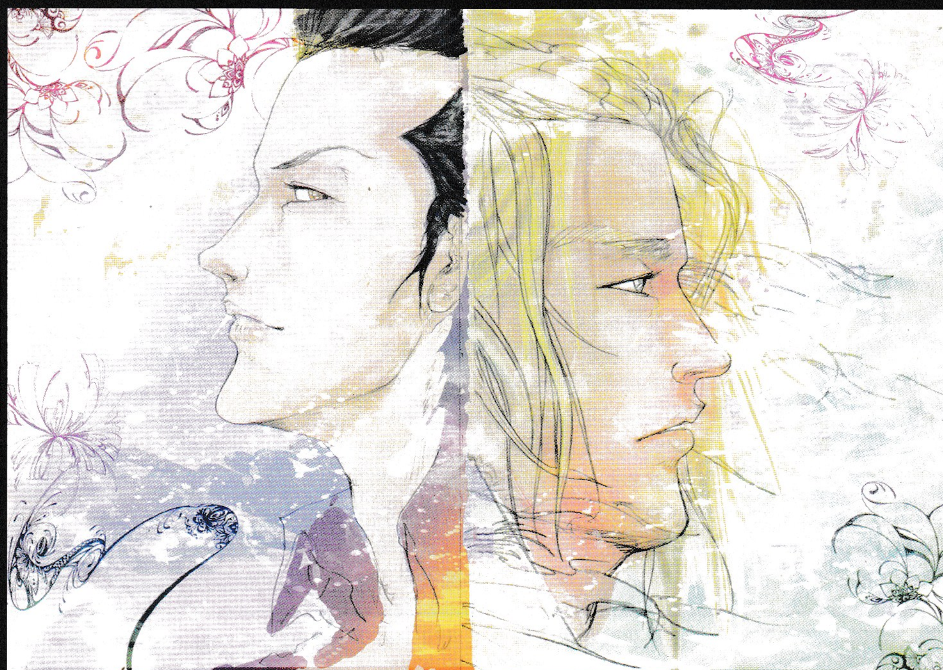
其实"《如龙》系列"的剧情在3代完结之后基本已经可以画句号了，4代请桐生再出山也是仅以最后两章剧情作为推动，关东之龙的故事已经很难再延续下去了。笔者一直以为桐生下一次的出现充其量也要在老了以后，结果这次硬要走科幻题材，桐生也不得不又一次来到神室町，硬套上的题材加上硬安排的剧情，促成桐生的这次硬出山，多少有些欺骗系列玩家感情。

《如龙 新章》已经以新的主角展开了故事，其实SEGA大可将其塑造成第二个桐生或者全新的成功角色，继续这个全新系列。总是舍不得之前成就吃老本，很难算作长久之策。还好这次《如龙 终焉》虽是4代故事的延续，但仍然属于外传性质。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 华尔兹

蹩脚时刻：系列的视角问题依然要命，小巷子里又要瞄准又要适应视角实在太难受了。

Q——这样的人设没问题吗？
A——大丈夫，问题ない！



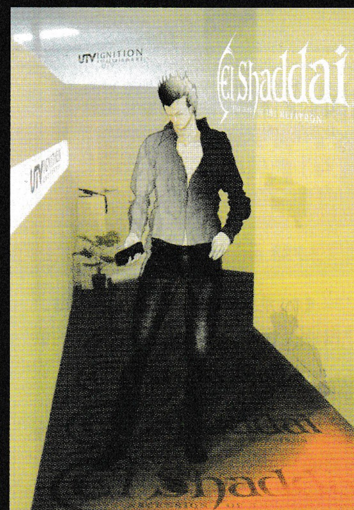
无论是从游戏性亦或是艺术角度来看，《幻境神界 大天使的崛起》都是一部相当异类的作品。由于双主角皆为男性的缘故，使得本作被很多玩家调侃成“腐女游戏”，但实际上基本设定相当硬派，看不到任何专程讨好女性玩家的成分存在。如此异色的设定诞生自本作的导演竹安佐和记之手，他曾是Capcom的一名美工，参与过“《鬼泣》系列”的怪物设定与建模，后又于四叶草工作室担任《大神》的妖怪设定及场景设定，很多我们熟悉的怪物和场景都是诞生自他之手。四叶草关门后，竹安佐和记自立门户开始了创业，先后接手过《零～月蚀假面～》、《无限航路》等游戏的人设工作，而《幻境神界 大天使的崛起》则是他首度执导游戏的野心之作。





▲ベイル这把武器在近战中可攻可防，采用的是“神之素材”，所以作画时也是特意设计得比较奇幻。

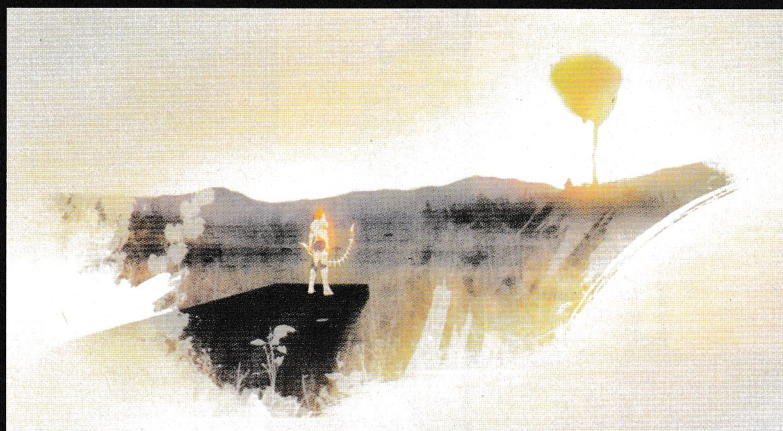




▲站在UTV gnition Entertainment公司廊下的路西法。因为在设计之初就将路西法定义为一个很有模特感觉的男人，因此他的站姿也必须具有明星般的气质。



◀以诺展开ア－チ的一瞬间。



▲大部分场景设定都是这种概念图，尽管并不华丽，但却是《幻境神界 大天使的崛起》世界观的完美写照。



超越速度与激情

斑斓之书

聊聊赛车比赛与赛车游戏

文 鲁俊 编 夭行者
美编 anubis

赛车运动历史悠久，1895年这项运动第一次在法国出现，经过了一百多年之后，它已经成为当今世界吸引观众较多的一项体育赛事。汽车赛事的种类也是多种多样，包括方程式汽车赛、越野拉力赛、耐久赛等等。对我们观众而言，车赛的魅力来自多个角度，例如高端的汽车、战术的运用、车手们迥异的驾驶风格，当然还有赛道上的美丽风景线——美女。而作为"车枪球"这三大类游戏之一的赛车游戏也是历史悠久，喜欢赛车却无法在现实中成为赛车手的玩家往往将虚拟的赛车游戏作为施展自己驾驶理念的平台。随着《尘土飞扬3》的发售，玩家间又掀起了一股赛车狂潮，下面让我们去看看与赛车游戏相关的那些事吧。

方程式赛

Grand Prix motor racing

方程式赛汽车赛是法国早期的赛车运动，其年代可追溯至1894年。最初赛车只在一条较短的路上比赛，随后赛道演变至跨城镇，用以考验车手和车子的性能，而时速也增至100公里以上。由于当时没有封路措施，以致出现意外的机会颇高，因此造成不少致命的意外。

如今，方程式赛车是汽车场地比赛的一种。赛车必须依照国际汽车联合会制定颁发的车辆技术规则规定的程式制造，包括车体结构、长度和宽度、最低重量、发动机工作容积、汽缸数量、油箱容量、电子设备、轮胎的距离和大小等。各级方程式赛车的制造规格各不相同。属于方程式汽车比赛的项目有：F-1、F-3000、F-3、亚洲方程式、无限方程式、福特方程式、雷诺方程式、卡丁车方程式等。下面我们看看那些游戏中出现的比较多的F1方程式比赛。

[世界一级方程式锦标赛] F1

一级方程式赛车（Formula One，简称F1）是由国际汽车联盟（FIA）举办的最高等级的年度系列场地赛车比赛，全名是"一级方程式锦标赛"。F1被很多人认为是赛车界最重要的赛事，同时也是最昂贵的体育运动，其赛车往往采用汽车界最先进的技术而制造的。F1每年会举办一系列的比赛，比赛场地是全封闭的专门赛道，或者是临时封闭的普通公路赛道。目前有12支车队参赛，每场比赛最多只有24位车手上场，每年规划有16至17站的比赛，通常约在三月中开跑，十月底结束赛季。每站比赛可吸引超过10亿人次通过电视转播或其他媒体观赏这世界顶级的赛事。F1大奖赛是目前世界赛车比赛的代名词，它是赛车运动中等级最高的一种。

F1方程式赛车有严格的要求限制，在车长、车宽、车重、发动机的功率、排量、是否用增压器以及轮胎的尺寸等技术参数方面都作了严格的规定。除了大量的特别是与安全、空气动力学有关的规定外，目前的"方程式"限定是发动机气缸总容积为3升、禁用增压器、最小车重600公斤（包括车手及比赛装备）。虽然限制日益严苛，F1并不因此而失去观赏性。因为观众想看的并不是某辆赛车一马当先，而是要看到赛车选手之间的龙争虎斗。只有在每一辆车性能差异不大的前提下，才能比较出选手技术的优

劣。赛车的速度受到严格限制，不但是为了增加竞技的趣味，也是为了降低车祸时的死亡率，以避免例如1994年巴西F1赛车选手塞纳车祸致死的意外再度发生。

F1是一种封闭式的赛事，意思是说比赛是在一个完全与外界隔绝、封闭的范围内，以固定的路线绕圈进行。大部分举办F1的场地都是专门用来进行各类车辆比赛的赛车跑道，但也有以一般市街道路围成，每年只有在举办F1比赛时才特别封路做出的市街赛道。甚至还有介于两种场地之间，以一半市街地与一半赛车跑道组成的混合赛道。

中国上海站是中国惟一的F1举办地，使用上海国际赛车场作为比赛赛道，该赛道共耗资2.4亿美元兴建，是当时所有F1赛道中成本最高的。上海站单圈长度5.451公里，比赛圈数56圈。这个赛道单圈最好成绩由飞利浦·马萨创造，比赛最好成绩来自基米·莱科宁，他俩都来自法拉利车队。



著名车手介绍

迈克尔·舒马赫 Michael Schumacher

舒马赫是现代最优秀的F1车手之一，在他16年的职业生涯中，几乎刷新了每一项纪录。总共赢得7次总冠军，并在2000年至2005年蝉联F1大奖赛冠军。舒马赫出身于一个德国中产阶级的家庭，父亲为砖匠，也是一个卡丁赛车场的负责人，这种条件使他自幼即有机会从事卡丁车运动。尽管家庭经济条件不甚富裕，但舒马赫的父亲仍然替他争取到了足够的赞助，使得舒马赫很早就得以展露他的才华。1991年8月，舒马赫获得了F1乔丹车队老板艾迪·乔丹的赏识，得到了乔丹车队测试车手的席次，从而得到机会进入F1，之后便开始了自己辉煌的职业生涯。有人说，在F1的世界里，除了迈克尔·舒马赫，没有人是不可或缺的，这足以证明舒马赫是一位伟大的F1车手。另外，值得一提的是他的弟弟拉尔夫·舒马赫也曾是一级方程式车手，现在在德国参加德国房车赛。



埃尔顿·塞纳 Ayrton Senna

巴西著名赛车手塞纳是F1历史上非常有人气的赛车手之一，也被车迷们誉为历史上最伟大的赛车手之一。他曾在1988年、1990年、1991年三度夺取F1世界冠军。1994年5月1日圣马力诺站F1大奖赛正赛，比赛进行到第六圈Ayrton Senna的时候，塞纳在一个入弯出赛车突然失控，以310km/h的速度直接冲向护墙，塞纳撞车时右边前轮连带断裂的悬吊挂臂弹出打中塞纳的头部，其中一支悬吊挂臂更如同鱼叉般直接穿透塞纳所戴的头盔再插入他的头盖骨中。在当天下午6时3分，塞纳已经呈现脑死状态，下午6时40分，在事故发生4个小时后，医院宣告塞纳不治，终年仅34岁，一代传奇车手就这样英年早逝了。此后，F1赛车的的技术规则被大幅修改，活动悬挂系统以及加速控制系统遭到禁止，引擎容积也由3.5升减至3.0升，赛车前后的下压力被削减。在FIA主席莫斯理大力提倡比赛安全与禁用电子装置的政策之下，往后的F1比赛也再没有任何一位车手丧生。



相关游戏介绍

《F1赛车》系列

F1相关的游戏不少，最出名的算是F1官方授权的《F1赛车》系列了。前些年，SONY买断了F1的独家游戏授权，所以F1正规授权游戏只能出现在索尼的主机上。随着授权期的结束，英国著名游戏开发商Codemasters抢先拿下了F1赛事的全球独家游戏改编权，并强势推出了《F1赛车2010》，游戏一经推出，便迅速占领英国游戏排行榜第一位的宝座。《F1赛车2010》含有职业模式、冠军模式、大奖赛和计时模式，这些模式都会让玩家不断尝试挑战自我。游戏的画面异常优秀，游戏中可以呈现动态模糊、立方体贴图等后期效果，特别是在下雨的时候，阴沉的氛围非常有感觉，前轮飞驰溅起的雨水也会真实地落在你的头盔上，干扰车手的视线。《F1赛车2010》的制作商Codemasters一直致力于F1赛车游戏的真实性，本作是迄今为止最接近真实赛道的一款游戏。车损系统，天气状况，多变的赛程等等一切都是需要在本作中考虑的内容。游戏开发者之一的Paul Jeal说："我们不希望玩家一天到晚只是在跑圈，



我们希望的是玩家能够真正像一名F1车手一样，充分考虑天气因素，赛道因素，并在何时选择最佳超车时机中下一番功夫，让玩家成为一名真正的赛车手。"赛车游戏都会追求真实，但是过于真实的FI游戏会使难度大幅上升，所以本作中会加入丰富的辅助设备，通过这些设备，电脑会帮你修整行驶路线，更精准的油门及刹车控制，使得玩家可以轻松的驾驭F1赛车，享受充分的快感。游戏中的真实车辆损毁和完美的现场气氛模拟都会让玩家有置身赛场之内的感觉。与一般赛车游戏不同，F1比赛的周期较长，一个冗长的比赛，同样的赛道来回要跑上几十圈，在一个弯道上的小小失误就可以对比赛造成巨大的影响，这对玩家的耐性是一种巨大的考验。但真实F1的比赛魅力也就在于此，想成为优秀的F1车手，就必须得比对手少犯错误。



拉力赛 Rally Racing

拉力汽车赛是采用公共或者私人道路，使用改装过的或者是特别制造的汽车进行的比赛。和其他比赛不同之处在于，拉力赛不是在环形赛道上，而是在点到点之间的赛道上比赛。在这个赛道上，参赛者和他的副驾驶在一些特殊的路段上驾驶，按照规定时间隔出发，进行计时赛。拉力赛主要有两种主要形式：赛段拉力赛和道路拉力赛。拉力赛比赛用路面非常多样，从砂石山路到林间路，从冰雪路到沙漠道路，这些道路类型对参赛队员提供了很大的挑战，并且也是对参赛车辆性能和可靠性的考验。



[世界汽车拉力锦标赛]

World Rally Championship

世界拉力锦标赛（简称 WRC）是一项由国际汽联组织的，全世界范围内级别最高的拉力系列赛事，它是能与 F1 齐名的顶级世界赛车比赛。WRC 也是所有赛车种类中最严苛的赛事，所有参赛车辆都是以市售量产车为基础研发改装而成，赛道都是由各主办国提供国内的公路所组成，其中包括有芬兰的冰天雪地、阿根廷的恶劣山路、西班牙的高速道路、新西兰的草原、非洲肯尼亚的原野等等，并在雨林泥泞、雪地、沙漠及蜿蜒山路等全球各地最具代表性险恶赛段的道路中进行，几乎可以说是“只要有路的地方，WRC 就能比赛”。WRC 主要考验厂商研发能力、车手在各种道路条件下的驾驶水平和高速通过各种狭窄弯道能力，属于短途高速拉力赛。

WRC 的比赛方式很特别，一场分站比赛要跑三天，总比赛里程有时会长达 1500 公里。由于赛道是由普通的道路组成，所以不像封闭赛车场是一路跑完的，WRC 赛道通常是分布在一个地区的许多段道路组成的，赛车必须跑完一段赛道后再开往下一段赛道进行比赛，如此一天跑个几段，连续跑三天才算跑完比赛。因为一般道路不像赛车场的跑道宽敞，再加上会有前车烟雾的影响，因此 WRC 比赛是采每隔几分钟一车一车逐一出发的比赛方式，所以不会有一般赛车场的两车追逐镜头，比赛是以各车完成各段比赛的总和时间论胜负。

由于赛程相当远且复杂，因此 WRC 赛车是由两人搭档驾驶，正驾驶为车手，副驾驶为领航员。领航员会依据先前纪录的路书向车手提示弯道、路况等比赛资讯，而车手则依领航员的指示以最快且安全的速度将车子带向终点。跟一般一位车手驾驶一台赛车相比，WRC 赛车除了考验车手与领航员的专业技术外，更考验著两人的合作默契。WRC 对车手驾控能力要求极高。

著名车手介绍

塞巴斯蒂安·勒布 Sébastien Loeb

勒布在 WRC 的影响力就好比舒马赫在 F1 世界的影响力。他出生于法国海格纳，和他的副驾驶丹尼尔·艾伦纳搭档，自从 2004 年开始，连续 7 年获得世界拉力锦标赛年度总冠军，目前效力于雪铁龙车队。勒布保持着 46 个分站赛冠军及拉力赛车手最多完赛次数的记录。他并不是出生在赛车世家，而是生长于一个普通家庭，小的时候曾练过体操，无奈练到 20 岁也毫无建树，后来勒布便又当起了电工，并慢慢迷上了拉力赛。尽管勒布在各项业余比赛中表现出超强的天赋，但是并没有受到外界的重视。勒布一直过着自供玩车的日子，直到 2000 年雪铁龙车队的老板盖伊·费尔奎林将他拉入自己的车队，一段传奇车手的神话便开始上演。

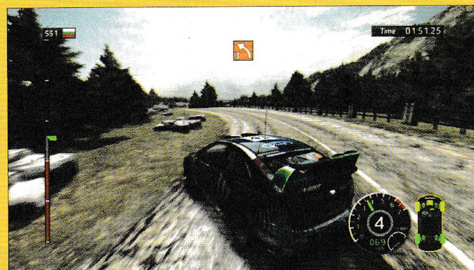


相关游戏介绍

《FIA 世界汽车拉力锦标赛》

WRC: FIA World Rally Championship

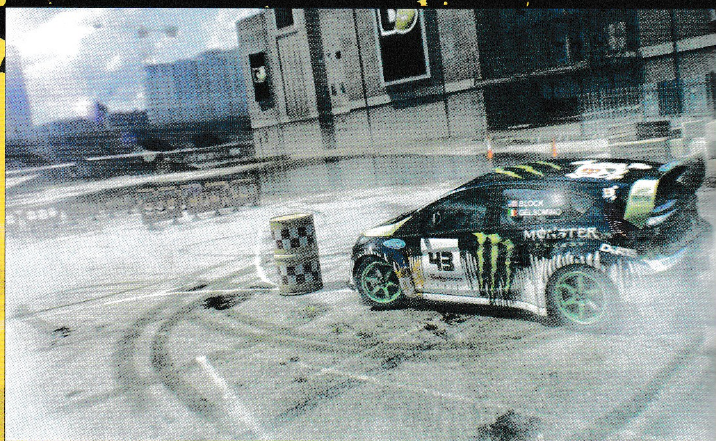
一款好的拉力游戏除了操作感外，画面的好坏也是评比该款拉力游戏好坏的非常重要标准之一。《FIA 世界汽车拉力锦标赛》在画面上虽然说不上是赛车游戏画面里最好的，但还是比较完美地还原了 WRC 赛道和沿途风景。在场景方面，有些地方由于太阳光的照射或者非常阴暗的角落使得玩家看不清赛道，让游戏显得更加真实。这款游戏的主要目标就是将最真实的 WRC 赛事带给拉力和游戏爱好者，让玩家感受到 WRC 的全部魅力。不过，游戏的操控方面做得不够好，赛车跑起来有点飘的感觉，入弯出弯时甩尾也很难控制。





游戏拥有数量众多的拉力赛道，均来自于承办 WRC 不同国家，每个国家有四个分站赛，各个赛段的路况也是各有特点，如英国的卡地夫碎石泥泞的路段、芬兰丛林的起伏路段还有阿根廷的高海拔丘陵路段等等。另外，游戏还加入“WRC 之路”这样的生涯模式，玩家在里面有机会挑战 50 种不同的奖杯，除了个人游戏模式以外，制作者还加入了多种在线多人游戏模式，力图将《FIA 世界汽车拉力锦标赛》打造成经典的竞速游戏，并向玩家传递终极的拉力游戏体验。

《尘土飞扬》 Dirt



"《尘土飞扬》系列"的前身是《科林麦克雷拉力赛》系列，这是游戏是为了纪念英国拉力赛车手科林·麦克雷而制作的游戏，它由Codemasters制作、发售的，第一作于1998年在英国上市，之后陆续推出了5款相关游戏，并在推出第6款系列作品时改名为《科林麦克雷拉力 尘土飞扬》，游戏也由拟真型向娱乐大众型转换，受到更多玩家的欢迎。"《科林麦克雷拉力》系列"一向是现实风格的越野赛车游戏，注重拟真的驾驶体验。而且游戏获得了WRC的授权，以WRC的赛事为蓝本，还原了一些赛事中出现的赛车、使用的赛道。

Codemasters声称要通过系列最新作《尘土飞扬3》，打造"有史以来最大型的拉力赛游戏"。事实上，《尘土飞扬3》的表现确实值得玩家的期待，除了国际汽联授权的拉力赛事外，游戏中还加入更多不同类型的越野赛。画面采用了Ego引擎，这使得游戏拥有更加拟真的天气系统及画面效果。真实的碰撞损毁系统也让游戏的细节显得非常逼真。在全新的生涯模式，强调了团队合作的元素，玩家可以以专业赛车手的身分开始新的生涯模式参加充满挑战性的越野赛道。除了传统的拉力赛以外，游戏还提供挑战赛，该模式中限制了车辆的控制，使比赛更需要技巧。不仅如此游戏中还新加入YouTube上传模式，可以随时上传玩家游戏时的录像供他人分享。

[达喀尔拉力赛]

Dakar Rally

达喀尔拉力赛曾被称为巴黎达喀尔拉力赛，是每年都会举行的专业越野拉力赛。比赛对车手是否为职业选手并无限制，80%左右的参赛者都为业余选手。虽然名称为拉力赛，但事实上这是一个远离公路的耐力赛。这项拉力赛，每年1月举行，持续半个月，路程八千到一万公里左右。1979年由法国人舍利·萨宾创办，由法国巴黎出发，穿越地中海和撒哈拉沙漠到达塞内加尔首都达喀尔。沿途大多没有道路，需要穿越无人区、沙漠等地区，路况艰险，是跨国越野拉力赛，参赛车辆主要是强力改装的四轮驱动越野车T2和为达喀尔特别设计的二轮驱动超轻越野赛车。除此之外，还有T4组卡车、摩托车、四轮摩托车等。

近年由于非洲主办方没有安全保障，赛事移至南美洲智利和阿根廷举办，需要翻越安第斯山脉和阿塔卡马沙漠。这项比赛考验的是车队和车手的后勤维护、越野驾驶等，比赛中车速在10～150之间变化，根据路况恶劣程度比赛节奏变幻莫测，而且每届比赛都会有不少车手因种种原因退赛。因此，它也被称为勇敢者的游戏、世界上最艰苦的拉力赛。赛车手白天要经受40度的高温，晚上又要在零下的低温中度过。而且，除了通常的赛车故障以外，一旦迷失方向，就要面临断油、断粮甚至放弃赛车的局面。因此，这是一场人与自然真正较量的比赛。也是因为这样，虽然每场冠军的奖金只有4500美元，但还会吸引那些不畏艰险的赛手前来参加。作为最严酷和最富有冒险精神的赛车运动，达喀尔拉力赛也为全世界所为知晓，受到全球五亿人以上的热切关注。值得一提的是我国拉力车手卢宁军已六次参加达喀尔拉力赛，并在2010年的比赛中取得第28位的成绩，但在2011年因为技术问题遗憾退赛。

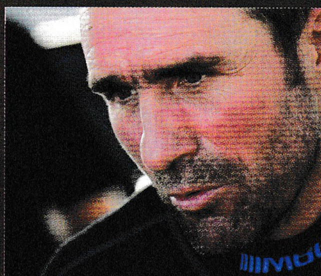




著名车手介绍

斯特凡·彼得汉塞尔 Stéphane Peterhansel

彼得汉塞尔是法国拉力赛车手，也是达喀尔拉力赛史上最响亮的名字。他驾驶雅马哈摩托车赢得了1991年、1992年、1993年、1995年、1997年和1998年的达喀尔拉力赛摩托组冠军，随后又于2004年、2005年和2007年驾驶三菱帕杰罗又获得达喀尔拉力赛汽车组第一。这些成绩让彼得汉塞尔成为达喀尔拉力赛历史上最为成功的车手之一。值得一提的是他的女友也曾驾驶摩托车参加达喀尔拉力赛，成为达喀尔拉力赛上一道靓丽的风景线。



相关游戏介绍

《达喀尔拉力赛》 Dakar Rally

这是一个由欧洲开发商制作的越野赛车系列，在PS2上发售，虽然在国内并没有什么知名度，可是在欧洲它却是一款相当受关注的越野赛车游戏。游戏的背景是2003年的达喀尔拉力赛，游戏中的赛道就是从塞内加尔首度达喀尔到巴黎的总共6500英里的路程，在可选机车方面包括摩托车、大型卡车、拉力赛车等，游戏收录2003年众多最新的机车种类，全部车体碰撞会损坏。游戏中场景的刻画以当时的机能来评价，只能算不过不失。另外，恶劣的环境也会对比赛产生一定的影响，玩家们不仅要与众多的对手进行激烈紧张的竞速还要和恶劣的天气及路况做斗争。



耐久赛 Grand Touring Car

耐久赛是最常见的场地赛车比赛的一种，是为了检验车手的耐力和赛车性能的比赛。比赛车辆分旅行车和运动原型车两类，并根据发动机的工作容积分为若干级别。比赛中每车可设2到3名驾驶员，轮流驾驶。每年国际汽车耐力系列赛分为11站，在世界各地举行。比赛一般进行8至12小时，以完成圈数的多少评定成绩。耐久赛对参赛车手的要求非常高，所以通常都是比较有经验而且平均年龄大一些的车手来参加这项比赛，其中不乏前F1或其他赛事转战的车手。





[勒芒 24 小时耐力赛]

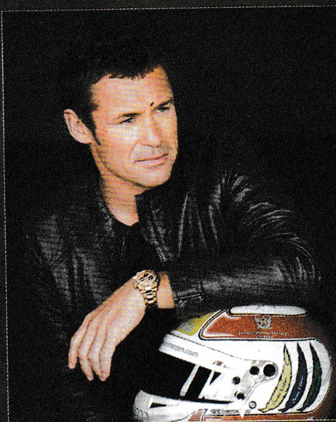
24 Hours of Le Mans

勒芒24小时耐力赛是在位于巴黎西南200公里的小城勒芒举行的重大赛事，在世界赛车界的影响力仅次于F1。由于不像F1大奖赛对涡轮增压等技术进行限制，勒芒耐力赛在大部分的路段上赛车平均时速约为370公里，在直道上赛车时速则可高达404公里，而且超车镜头屡见不鲜，非常刺激。

勒芒24小时大赛因为有很长的直线跑道，所以较重视赛车直线极速而非如F1赛车增加下压力来增加过弯速度，赛车车身完整包覆起来以得到较低的风阻系数，为避免将后扰流翼角度调得太接近垂直来增加下压力但又增加风阻妨碍直线道极速，所以勒芒赛车以增加车尾长度或将后扰流翼尽量后移，能以较小的扰流翼迎风角度搭配后移长度利用杠杆原理放大下压力又不增加太多风阻。在2006年，日本也推出了日本勒芒系列赛。

著名车手介绍

汤姆·克里斯滕森 Tom Kristensen



勒芒24小时耐力赛冠军的车手，而这其中还有6连冠的骄人战绩（2000–2005），这使他成为赛车界名副其实的铁人车手。1997年，由于大卫·琼斯的事故致使其无法参赛，克里斯滕森加入了Joest车队，驾驶着一辆汤姆·沃金肖车队设计、保时捷引擎驱动的WSC95赢得了比赛。自那以后，克里斯腾森陆陆续续赢得许多比赛的冠军。虽然2007年，克里斯滕森没有完成比赛，而且当时他的队友Rinaldo Capello在领先8圈的大好局面下以撞车收场。但2008年克里斯滕森王者归来，斩获了第八次冠军，也藉此成为了勒芒24小时耐力赛中获胜次数最多的车手。

这位丹麦人获得了很多锦标赛冠军头衔，但是最为人所知的成就还是在勒芒赛事中的辉煌成绩：他是惟一一位八次赢得声名远扬的

相关游戏介绍

《极限竞速 3》 Forza Motorsport 3

《极限竞速》系列是微软主机对抗SCE的《GT赛车》系列的高度拟真赛车游戏。SCE的《GT赛车》系列可能在很多方面处于优势地位，但是微软的《极限竞速》正给予其领先地位强有力的冲击。在本作中，开发者为了让它容易上手，大大降低游戏的门槛，在过弯时加入5秒倒带系统，如果玩家过弯失误，可以重新再来。但门槛降低并不意味着游戏难度的降低，如果玩家想在没有辅助设备的情况下跑出好成绩还是得下足功夫的。游戏收录了50家车厂400款以上车辆与100种以上赛道，车辆描绘得钜细靡遗，并加入现今竞速游戏主流的车内视点，从车体外观到内装仪表板等都依照真实设计加以重现，提供最逼真的驾驶体验。有高性能的跑车，游戏中自然也不忘收录艰辛勒芒24小时耐力赛，玩家可以驾驶着建模精细的赛车，体验一下世界上最艰辛的比赛。





《GT 赛车 5》 Gran Turismo 5

《GT赛车5》和《极限竞速3》都不是专门的耐力赛游戏，不过两者作为当今拟真类赛车的顶尖作品，不可避免地要被玩家反复比较。《GT赛车5》内容庞大，车辆赛道的数量都是其他赛车游戏无法比拟的，还有完美的操控感，所有的这些整合到一起，使得《GT赛车5》成为当之无愧的赛车游戏王者。游戏中的生涯模式包含45项赛事，当然少不了勒芒24小时拉力赛。游戏中几乎涵盖所有赛车元素，卡丁车、拉力赛车、巴士赛车……所有的这一切乐趣你都能在《GT赛车5》的世界里体验到。游戏中数量过千的赛车鉴赏模式大大满足了车迷们的视觉需求。另外游戏的卖点就是车辆升级改造了，各种精细的配件升级让玩家对车从里到外了解个透。不过《GT赛车5》几经延期，成品依然不算完美，因此没少受玩家的非议。制作人山内一典坦言说："在过去的十年中，GT赛车系列曾让众多竞速游戏迷体验到世界上一些最快的跑车，而系列的每一作都成为模拟赛车游戏难以逾越的标杆。所以，如何才能让这样的终极赛车游戏更上一层楼，是让我们大伤脑筋的问题。"

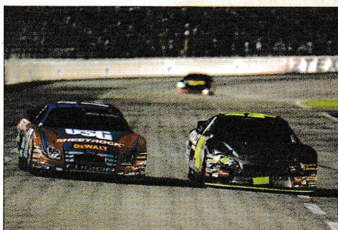




其他赛事及游戏介绍

[纳斯卡赛车]

NASCAR



全国运动汽车竞赛协会（National Association for Stock Car Auto Racing，简称NASCAR）美国赛车运动中规模最大的比赛，也是一项系列赛事，赛车的外型和重量由赛会特别限制，也就是说所有的纳斯卡赛车的外型基本上是一模一样的，只是喷涂和小部件不一样，样子像普通轿车，但只有基本框架、动力系统和一个外壳。全年几十站比赛的赛道全部都是像田径场一样的环型赛道。作为发源于美国东南部的地方娱乐，NASCAR在美国已成长为收视率第二受欢迎的职业体育运动，仅次于国家美式足球联盟。在国际上，150个国家转播NASCAR赛事。它举办在美国排名前20种最多出席人数的体育竞技中的17种，并且有7千5百万运动迷，这些运动迷创造超过3亿美金的许可产品年度销售额，而且这些运动迷被认为是在所有运动里最有品牌忠诚度的。

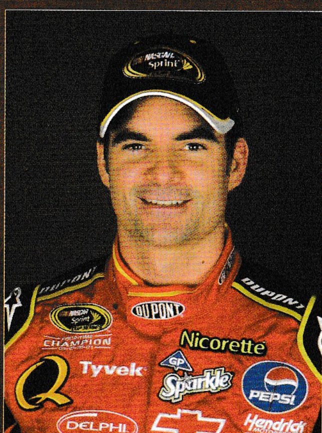
在美国，NASCAR的起源于酒贩子为了逃避警察而雇佣车手飙车运酒的行为。奔驰在乡间崎岖山路的快感让不少车手们着迷，进而有了一些乡村车赛，这些赛事在当时南美国农村是相当受欢迎的娱乐。但是一项运动，没有正式认可组织、标准化的规则、例行赛程、与有组织的冠军赛，竞速赛事不会成长，所以威廉·法兰斯站出来，将“原装车”竞赛的设想变成了现实，于1948年2月21日成立NASCAR。



著名车手介绍

杰夫·戈登 Jeff Gordon

杰夫·戈登是NASCAR比赛史上最受欢迎的车手之一。只要是赛车迷对他都不会陌生，他夺得三届云斯顿汽车大赛的冠军，是赛车界的顶尖高手，由于知名度高，ASC GAMES游戏公司曾以他为主题制作了一款PC赛车游戏《Jeff Gordon XS Racing》。另外，杰夫·戈登还是一位爱心大使，他的基金会曾以57万美元的支出入选过世界十大体育慈善明星基金。但是，这位著名车手的感情生活并不顺利，在和前妻离婚之后，他又找了一位比利时名模的女友，两人在2006年完婚，杰夫·戈登还又创造了一项惊人的速度记录——13.2秒，这不是他的比赛单圈成绩，而是他再次举办婚礼的时间。



相关游戏介绍

《云斯顿赛车2011》 NASCAR 2011

EA旗下的《云斯顿赛车》系列”一直备受好评，《云斯顿赛车2011》中玩家将能亲身参加NASCAR官方的三十多场的赛事外，游戏还囊括了二十二条真实世界的赛道，并透过拟真的车辆物理碰撞系统，使云斯顿赛事完整地重现在玩家面前。游戏中，玩家将与43位其他参赛车手并驾齐驱，利用车尾导流、快速超车等多种战术来赢得比赛。和大多数赛车游戏一样，游戏中“职业生涯”模式是本作重点，真实的比赛、涂装车辆依旧是游戏的卖点。游戏中的车辆调校也下足了功夫，共有十五项可供玩家调整，非常值得研究。



很多玩家都对为何将NASCAR译为云斯顿感到疑惑，这是因为从1972到2003年，云斯顿杯（Winston Cup）是NASCAR的主要赛程。1994年一款名为《NASCAR Racing》的PC游戏登陆港台地区，由于游戏内容亦是以云斯顿杯为主，因此被译为《云斯顿赛车》。于是将NASCAR译为云斯顿的这一传统就这么保留了下来。

[世界房车锦标赛] WTCC

这里所说的“房车”可不是我们日常生活中那种房车——可移动的、具有居家必备基本设施的交通工具，是完全两个概念。所有的房车都是量产车，我们在生活中经常能看见的车辆，只不过比赛所用的车子是经过改造而来的，至于具体怎么改造的那就属于车队的机密的。但是有一点是肯定的，普通量产车和改造车的房车的性能是不可同日而语的。一个改造好的房车的改造所花的费用大约和量产车型相对等，一些高级别的房车比赛种的房车的改造费用远远高于车体的本身价格。但是从外观上看，房车和量产车的区别不会很大。

国际汽车联合会世界房车锦标赛（FIA World Touring Car Championship，简称WTCC）是一项由国际汽车联合会举办的年度系列场地房车比赛，第一届于1987年举办，及后却因财政问题一直停办，直至2005年复办至今。每年约有3至4支车厂参赛，经过10至12站的比赛，每站赛两个回合，来竞争年度总冠军的宝座。当然，全世界的房车赛还有很多，诸如德国的DMT房车赛、STCC瑞典房车赛、V8超级房车赛这里笔者就不赘述了。

著名车手介绍

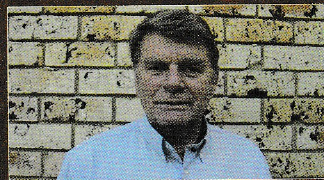
艾伦·墨菲特 Allan Moffat

艾伦·墨菲特，1939年11月出生于加拿大萨斯喀彻温省萨斯卡通。他的名字在澳大利亚家喻户晓。1969年墨菲特在巴瑟斯特初次登场，与他多年的竞争对手彼得·布洛克同一年登场。在整个70年代，墨菲特是福特的主要成员，1973、1976和1977年三度获得冠军。1984年他获得了他的第四个冠军。虽然他已经很多年没有比赛了，但车迷对他的崇敬和仰慕是不可否认的。



科林·邦德 Colin Bond

邦德是惟一一个同时获得Bathurst耐力赛和房车竞速与拉力赛全国冠军的车手。他的赛车天份最早被哈里·佛斯发现，使其成为当时新组建的Holden Dealer车队的签约车手。邦德立即展现了他的天赋，于1969年与托尼·罗伯茨合作驾驶GTS 350 Holden Monaro赛车在Bathurst获得了Hardie-Ferodo 500的冠军。此后，他于1971，1972，1974分别获得了澳大利亚拉力赛的冠军。



相关游戏介绍

《WTCC 世界房车锦标赛》

World Touring Car Championship

这是由Simbin和发行商Eidos共同发布的《WTCC世界房车锦标赛》。游戏中的各项赛车跑道和比赛是由FIA授权制作，玩家可以在世界著名的赛车跑道当中和其他国家的赛车手竞赛，大多数的赛道都是现实赛车比赛当中所使用的比赛场地。

游戏中的“车辆损坏系统”制作得细致入微，玩家可以选择车辆损坏的等级，从0%到100%都可以选择，新手玩家可以选择损坏低的等级，这样一来不管你怎么撞都不会坏。

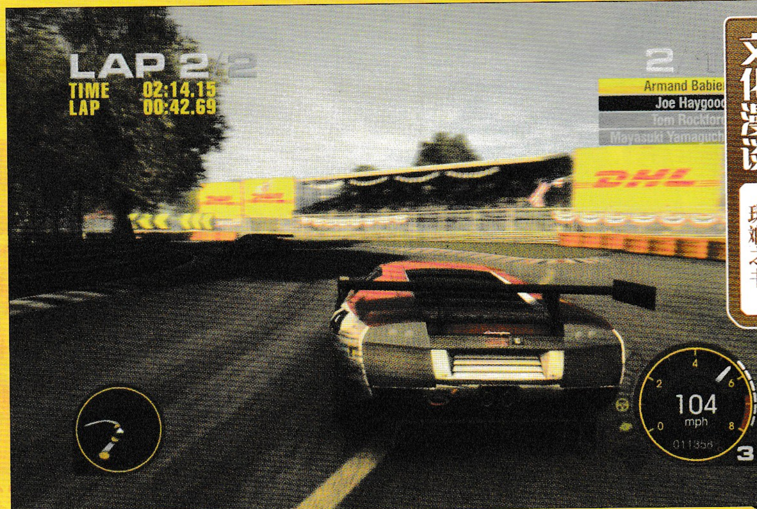
游戏中天气对比赛的影响也是制作者一直强调的。在下雨的天候下，玩家将可以感受到视线的辨识度降低相当多，操控性也有相当大的难度，当然这些也是制作小组经过仔细的计算所制作的效果。



《超级房车赛 起点》 GRID

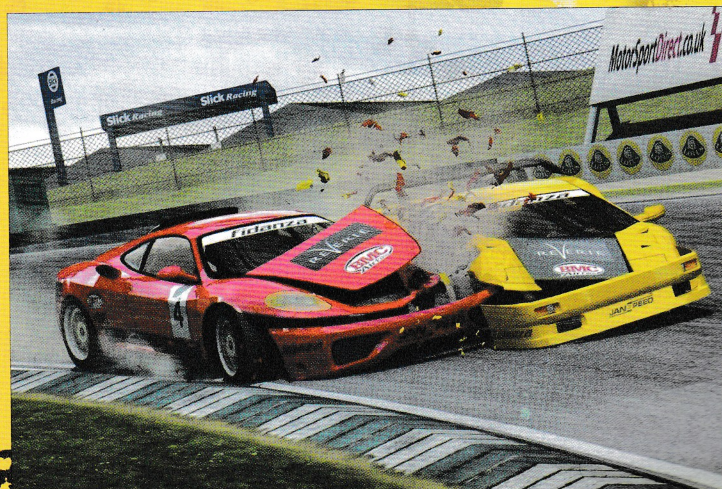
如果说《GT赛车》系列是以丰富多彩的车辆模型为特色的话，那么《超级房车赛 起点》则将以范围广阔的游戏可玩性来满足不同玩家的口味为特点。这是Codemaster开发的又一力作，游戏富有速度感，戏剧性，精确性，竞争性以及来之不易的胜利感。从开场动画开始，《超级房车赛 起点》带来了浓厚电影风格的片头，而且此动画非常贴近游戏本身主题。另外，该作独创的倒带系统允许玩家回到失误之前重新挑战，此系统后来被无数同行所借鉴。游戏中的比赛是相当激烈，车辆设计的也很华丽，玩起游戏来让人有种享受的感觉。惟一不足的地方就是游戏中的赛车数量确实有点少。





《DTM 赛车手 3》 DTM Race Driver 3

又是Codemasters推出的一部作品。《DTM赛车手3》中游戏者可以真实体验游戏开来的巨大震撼力，据悉在最新作中使用了全新的游戏引擎并且加入了大量全新的游戏元素，不仅在速度感和真实性上给游戏者一个很大的冲击感，而且在多人游戏合作模式下更加强了挑战性。《DTM赛车手3》将更加真实的物理学和损害表现展现在玩家眼前，游戏里玩家需要考虑更多的游戏参数对于比赛的影响，包括速度，加速度，齿轮摩擦，燃料的消耗，甚至引擎的温度以及惯性等，这些丰富刻画的细节部分使得游戏看起来更加迷人。在职业生涯里，你必须根据自身能力选择参加比赛，尽量避免失败。你的每位竞争对手都有各自不同的驾驶风格，这些风格在每一次人物出场时都显现得淋漓尽致。无论是在单人模式还是多人模式下，游戏中都需要玩家用智慧取夺取胜利。



文 莱莱子 编 八重樱 美编 一刀

神魔乱舞

孤岛 克苏鲁神话与洛夫克拉夫特的世界

人类生活在被黑暗之海包围的、名叫"无知"的孤岛上……

——霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特《邪神的呼唤》

1890年8月20日，霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特（H·P·Lovecraft），一个体弱多病的男孩，出生于美国罗德岛普罗维登斯镇。他是一个英格兰贵族家庭的末代后裔，其家族历史可以上溯到公元十三世纪亨利三世统治时期。他的祖先们也曾一度辉煌，但到了霍华德出生的年代，早已成强弩之末。这段往事，日后曾频频见诸他所创作的小说中，霍华德毫不掩饰自己对遥远的英格兰，和神秘蛮荒的中古世纪的强烈偏爱，在给友人写信时，有时甚至会把日期提前两个世纪。但他从未踏足大洋彼岸的那个所谓"故乡"，而他所醉心的岁月亦早已烟消云散。


■童年时的洛夫克拉夫特

在他八岁时，当推销员的父亲死于精神病院中。他在儿子三岁那年发病，此后就一直住院，直到去世，年幼的霍华德对他几乎没有任何印象。他自己主要是由母亲、两个姨妈和外祖父抚养长大的。

尽管这个孩子四岁就开始写诗，六岁就在外祖父的影响下读完了两本荷马史诗《伊利亚特》和《奥德赛》，而且还特别喜欢化学（或许是因为和炼金术有关，洛夫克拉夫特对科学的爱好总是和他对神秘学的迷恋密不可分），自己编辑出版了几期关于自然科学的小报。可是因为孱弱多病，他直到八岁才开始上学。五年后他考入当地的中学，成绩似乎还不错。由于对宇宙和星空的向往，他曾一度强烈希望能进入普罗维登斯著名的布朗大学，成为一名职业天文学家。

然而他的人生就像受了诅咒般，不幸的事情接二连三地发生。1904年霍华德十四岁时，外祖父病逝。失去了主要的经济支柱，这个只有女人和孩子的家庭很快陷入财务危机，不得不放弃故居，搬到一间很小的公寓里。这件事对少年霍华德打击极大，潜藏在他身上、洛夫克拉夫特家族遗传性的精神疾病第一次强烈发作。和母亲一样，他得了抑郁症，甚至一度试图自杀。受此影响，他的学业也停滞了，最终没能高中毕业，更休提考上大学，当天文学家的梦想彻底破灭。这件事，终其一生，霍华德都无法释怀，以至后来一直对外坚称自己获得了高中文凭，只是因为经济原因才不能上大学。

由于从小就有的肾炎和频频发作的抑郁症，他无法出去工作，也几乎没有了社会交往。在病得最厉害的时期，他曾出现"夜惊"（一种睡眠障碍病，患者会出现类似噩梦的幻觉，通常都非常可怖），这种绝不愉快的经历却成了创作的灵感源泉。结合对宇宙和星空深刻的敬畏与崇拜，从小就喜欢写作的他构思了一些格调黑暗的短篇小说，其主要内容都围绕着一群太古时代来自群星的生命体。他们强大无比，曾经一度统治宇宙，在不知名的异界大陆上建立起辉煌的文明。尽管他们的维度事实上"包裹"着我们的世界，但大多数人类对这种超自然的存在一无所知。仅有极少数人或出于偶然、或付出高昂的代价，才得以通过梦境，一窥古神的秘密。古往今来，不断有大胆的狂人试图开启多重维度之门，去和上古的支配者们对话，而成功者往往不知所踪，鲜少能够全身归来。


▲霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特

除去对爱伦·坡（Edgar Allan Poe）和阿尔杰农·布莱克伍德（Algernon Blackwood）惊悚风格的模仿，霍华德对英式英语和古典语法、词汇的偏好，在他早年的这些牛刀小试之作中也已表露无疑。他喜欢用诘屈聱牙的生僻词汇，用假借和比喻结合的诗歌体（他本人也是个诗人），制造出一种飘忽、扭曲、超自然的梦境氛围。因为爱好天文和化学，他也不像同时代的其他所谓"科幻小说"作家那样缺乏起码的自然科学常识，在叙述古神建造的异界都市时，他的笔下描绘出一种绝不可能存在于日常生活中的维度和结构，一切欧几里得几何学和牛顿力学定律在那里会完全失效，空间被撕裂，时间不再是单向流动，让习惯于被常理束缚的普通人类濒临崩溃。这种日后只能在超现实主义绘画中见到的景象，竟然能够通过语言表达，本身就是一种了不起的创举，和那个时代人类想象力能够达到的极限（但是却给翻译带来了极大的难

度，目前大陆鲜有能够把洛夫克拉夫特的文字译得流畅的人，更休提做到所谓的信、达、雅了……不过，异常牛B的Devilwing大人是个例外，他翻译的《邪神的呼唤》是我看过的所有译本里最好的。

但是他的母亲，一位和自己的儿子一样，一生都饱受抑郁症折磨的女性，却非常不喜欢这些小说。她觉得这都是因为霍华德的外祖父以前老给孩子讲一些歌特风格的恐怖故事，才导致他满脑子不合常理的幻想。于是，有母在日，霍华德很少将写下的东西送去发表。1919年，她的病情恶化，住进了已故前夫曾经待过的巴特勒医院。和丈夫一样，她再也没有出院，2年后在那里病逝。

大约在1922年，为了改换环境，也为了找工作，很少离家的霍华德去了波士顿；后来又在纽约居住了几年。在这期间，他结识了女帽商索尼娅·格林，并在1924年和她结婚。虽然这是他第一次，也是唯一一次和女性建立亲密关系，但婚姻本身其实还算美满。在作家不幸而短暂的一生中，这段日子过得相对平静舒适，他的健康状况也得到了改善，还找到了工作，在报社当兼职记者。不过好景不长，由于妻子的帽店倒闭，他自己薪水微薄，这对夫妇开始入不敷出。雪上加霜的是，霍华德又病倒了，自然也丢了工作。为了生活，索尼娅不得不只身到克利夫兰求职，留下病中的丈夫孤独地住在纽约布鲁克林。随着移民大潮的到来，面对很多年轻力壮的竞争者，他再也没能找到工作。1926年，他决定返回故乡普罗维登斯，继续和两个终身未嫁的姨妈住在一起，这段婚姻也就此走到了尽头。

尽管生活坎坷拮据，霍华德却一直坚持写作。在离开故乡的四五年时间里，他脑海中那个由外星古神建立起来的壮丽、奇诡的异世界日臻完善成形，他写了一系列关于这个主题的短篇小说，如《白船》、《化外之神》、《银钥匙》和续集《穿越银钥匙之门》，日后被归类为“幻梦神话”系列，以区别于更接近科幻风格的“克苏鲁神话”系列。但总得来说二者的世界观基本一致，只是阐述角度有所不同。这些风格奇特、近似散文的“幻梦神话”小说中的一部分曾发表在像《奇诡怪谭》(《Weird Tales》)这样的通俗科幻杂志上，但大部分只是写着自娱，因为那时霍华德还没有打算成为职业作家，而他那种近乎狂人自语的写作风格也很难受到普通大众的欢迎。但是在生命的最后十年，也就是从纽约返回故乡、和姨妈生活在一起的那十年间，由于身体每况愈下，记者的工作已经不可能再做，为了贴补家用，同时也出于强烈的表达欲望，他开始创作故事性更强、世界观更黑暗，以惊悚和恐怖著称的“克苏鲁神话”。

和“幻梦神话”一样，克苏鲁神话中也存在着所谓的“旧日支配者”(the Great Old Ones)，这些古神不仅存在于异界，还曾经在史前时代统治过地球，但后来却因不知名的缘故，或者重归宇宙深空，或者在地球上最隐秘的深海崇山之中潜伏起来，等待重新崛起的那一天(《邪神的呼唤》)。而他们复苏之时，便是人类文明毁灭之日，因为古神们的容貌和力量会激发人类最原始、最强烈的恐惧，从而集体精神崩溃、步入癫狂(《疯人山》、《墙中之鼠》)。尽管他们目前尚在沉睡之中，但世界各处都有旧日支配者坚定的信徒。其中，有的是信奉古代宗教的人类，有的是远在人类控制地球之前，便建立过文明的半人半兽的生物(《因茨茅斯上空的阴影》)。他们都潜伏在看似平静的人类社会中，从晦暗偏僻的角落里窥探着，等待着时机，不时还要举行祭奠古神的邪恶仪式，以确保他们的神祇的影响力不会消失。霍华德笔下创造的旧日支配者中，又以统治深海古城利耶、形似章鱼的克苏鲁(Cthulhu)最为有名(拜著名的《邪神的呼唤》所赐)。所以，尽管不是最强大的也不是最古老的邪神，这些故事仍然得以用克苏鲁的名字命名，这个传统一直延续到今天。


■搞笑版克苏鲁



■克苏鲁与从海底上升的利耶古城

写作克苏鲁神话的十年，是作家最高产、风格最成熟的时期，他用自己独特的语言，将存在于现实之外的那个诡异、古老、不可言说的邪恶世界，和无刻不在的威胁感展现在读者面前。他笔下的人类主角，或者是不顾一切的疯子，妄想探究邪神的秘密，或者是不幸被卷入其中的普通人，但下场都是同样的悲惨。这种遗世独立的孤寂，和对未知的强烈敬畏和恐惧，来源于作者本人的不安全感与无归属感。在他去世之后，人们从他和自己母亲的通信中察觉到，洛夫克拉夫特一直有潜在的恋母情结。对于一个幼年失怙、羞涩内向、常年被精神病引发的噩梦和幻觉纠缠的人来说，其实并不奇怪。他在母亲死后，才开始和异性交往，并且找了个比自己年长七岁的太太。他虽然深爱自己位于新英格兰殖民地的故乡，在小说中经常使用那里实际存在的地名，但他的文字风格和思维方式却更适合十七世纪的欧洲。他是个超凡绝伦的梦想家，但他的梦在自己的时代却鲜少有人能够理解。像很多伟大的艺术家一样，他无论何时何地都是个局外人(outsider)，一个精神上的漂泊者。所以，在克苏鲁神话里，普通人类都成了类似的角色，在广袤的异界中迷失了自我，只能在更强大的存在面前充当一个卑微的解说者，绝望而徒劳地试图回归自己熟悉的世界中。

克苏鲁神话中的大部分都得以发表，尽管仍然不受欢迎，拥护者始终限于很小的一个圈子，有点类似我们今天所谈的“邪典艺术”(Cult Classic)，而厌恶和批评之声却不断响起。1936年7月，洛夫克拉夫特去世前一年，有读者写信给刊登了他的小说《疯人山》的杂志《奇诡怪谭》，信中滔滔不绝地抱怨这篇小说如何乏味、情节如何莫名其妙，而主旨又是如何地扭曲和令人憎恶，信末更是威胁“如果继续刊登这种东西，就再也不看这本杂志了”。

而对洛氏批评最多、最猛烈的文学评论家埃德蒙·威尔森更是抓住他是个抑郁症患者这一点，宣称作家的心理阴暗，克苏鲁神话正是一种病态的产物。这种恶毒的评价很能代表二十世纪二、三十年代不少人对洛夫克拉夫特本人和他的故事的观感。当时的读者心中的“科幻”小说，不过是把德克萨斯换成某外星球，把牛仔换成太空英雄，邪恶的强盗和偷马贼摇身一变成了外星坏蛋，大家一起来演英雄救美——其中美人是绿皮肤的火星公主——之类的西部冒险故事翻版。而克苏鲁故事中既没有曲折跌

宕的爱情，也没有热闹刺激的打斗，看着作者不厌其烦、长篇大论地描写某个探险家孤身一人、在史前的废墟中被不知名的太古生物吓得精神失常时，大部分读者既无法理解，也无法想象，更不能欣赏。

然而，克苏鲁故事和那个年代所流行的科幻小说之间的差异还不止于此，不仅仅是情节和气氛之间的不同。那个年代的科幻小说作家，如E·E·史密斯、拉尔夫·法利等人，都出生于十九世纪，一个和今天截然不同的年代。尽管在二十世纪初，爱因斯坦就已提出了相对论，量子力学的诞生亦在酝酿之中，但普罗大众的思维仍然根深蒂固地被古典物理学的现实主义统治着。牛顿经典力学成功地解释了世间万物的运行，预言了彗星的回归，发现了天王星和海王星。而当天文学家将分光镜对准遥远的星体时，光谱分析发现它们的成分和太阳完全一样。包括牛顿本人在内的绝大多数科学家都认为，宇宙只不过是上帝上好了发条的一只钟表，永远遵循着某种既定的规律，四平八稳地运行下去。在地球上行得通的定律，在宇宙的任何一个角落都将是一样的。甚至有科学家狂妄地宣布，这个世界上所有的真理都已经被发现了，再没有神秘可言，人类已经征服（至少是在理论上征服）了宇宙万物。正是基于这种今天看来愚蠢可笑的自信，才会出现那么多以地球和人类生活为基准的太空冒险故事——为什么不行呢？即使再遥远的繁星，都与我们的太阳一样。宇宙不过是一个超巨大的太阳系翻版，当中漂浮着无数个和地球一样的世界，等待着人类去探索。在这种自恋过头的思潮的影响下，毫不奇怪，洛夫克拉夫特和他的神秘主义会受到强烈的质疑与排挤。

然而，变革已经在发生。继相对论开创第二次科学革命之后，亚原子粒子、中子星、黑洞、第四维度、统一场论、测不准原理，新鲜事物不断涌入人们的视野，仿佛不怀好意的幽灵，潜伏在原本已大白天下的舞台幕后。宇宙一下从“熟悉的老朋友”变成了面目可憎的陌生人。几个世纪前，哥白尼和伽利略让我们认识到，地球不是世界的中心，人类也不是上帝的宠儿。而现在，我们非但当不成宇宙中心，还变成了无可救药的白痴，被超乎常理、只有数学语言能够描述的事物环绕着，而它们的深度和广度，都是普通人可怜的大脑永远无法理解的。

上世纪三十年代所有那些曾在杂志上发表过科幻小说的作家中间，只有洛夫克拉夫特和他的克苏鲁，超前性地揭示出了在接下来的一百年中最敏感的哲学话题——宇宙的不可知性。这可是连爱因斯坦本人都无法接受的观点，他在面对量子力学的测不准原理时，曾经有过一句名言：“上帝不掷骰子。”意思是不承认物理学中的偶发性。但现代实验证明偶发性的确存在，量子的湮灭和跃迁都是无法通过既定规律预测的。上帝不但没有把世界打造成兢兢业业的钟表，反而搞出了一套又一套随心所欲的恶作剧，目的好像就是为了阻止人类看清这个宇宙。物理学家刘易斯·托马斯在最近的一篇文章中沮丧地说：“二十世纪最伟大的科学成就，就是发现了人类有多么愚昧无知。”记住这句话，思考一会儿，再来读一读克苏鲁神话的代表作《邪神的呼唤》的篇首吧：

……世上最仁慈的事情，莫过于人类无法将自己掌握的全部知识融会贯通。我们生活在被黑暗之海所包围的、名叫无知的孤岛上，但这绝不意味着我们应当扬帆远航，探索未知的领域……假如有朝一日人类能够了解宇宙的真相，以及我们在其中的渺小地位，一定会令所有人陷入永劫不复的疯狂之中……

当然，虽然洛夫克拉夫特爱好自然科学，但他毕竟没有受过任何高等教育，更不是职业科学家。他在小说中所展现的惊人的前瞻性，并非出于相关的正规知识，而仅仅是一种与生俱来的狂人般的洞察力而已。但这已足够令他永垂不朽。其实，站在今天的角度看待洛夫克拉夫特，会觉得他生前的默默无闻是正常的，就像梵高，就像卡夫卡。局外人之所以超越时代，是因为他们置身事外，而这种离经叛道又导致他们永远不可能被自己的时代所接受。


■PC游戏《沙耶之歌》

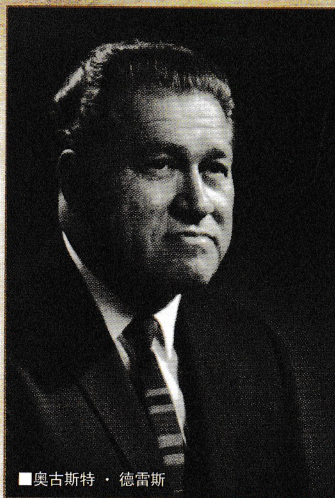
在1927年给朋友的一封信中，洛夫克拉夫特写道：“我所有的故事，都是基于一个基本原则，那就是平凡人类的法则、利益和情感，在浩瀚的宇宙中都是完全没有意义的。”这是一个宣言，不仅概括了当时和之后所发生的科学革命，甚至否定了宗教对人心灵的慰藉。在克苏鲁的世界中，至高无上之神亚撒索（Azathoth）没有智慧、没有感情，只是混沌空间中吞噬一切的黑色漩涡。洛夫克拉夫特用这种主神来象征自己心中宇宙不可知的本质。这样的“上帝”根本不会在乎人类是否信仰自己，更不可能对普通的动物式情感有任何兴趣。在旧日支配者面前，人类渺如蝼蚁，贱如草芥，短暂的生命转瞬即逝，根本不足挂齿。就好像日后某些科学家在讨论神学问题时颇为嘲讽地说：“人类不会关心非洲一窝白蚁的喜怒哀乐，上帝——假如他存在，而且像信徒们所言的那样强大——也绝不会关心我们是否忘了饭前祈祷。”

1937年3月15日，在肾炎和肠癌的双重侵袭下，洛夫克拉夫特去世，结束了命运多舛的一生，终年46岁。他被葬在母亲的家族墓地中。1977年，他逝世40周年纪念时，一个读者团体出资，为他重修了一座坟茔，墓碑上刻着语带双关的简短墓志铭：I AM PROVIDENCE（可以译为“我是普罗维登斯人”，也可以理解成“吾乃天佑之士”）。

而他那些绝妙的故事，虽然在生前既没给他带来财富，也没有带来广泛的名声，但仍为他赢得了一小撮坚定的拥趸。其人数之少，团结之紧密，竟然有点类似某种秘密结社。这些人后来被称为“洛氏作者圈”（Lovecraftian），因为他们基本上都曾尝试、甚至在霍华德生前与他合作撰写过克苏鲁风格的小说。当然，现在这个词的覆盖面早已不止那些和他同时代的作者与艺术家。

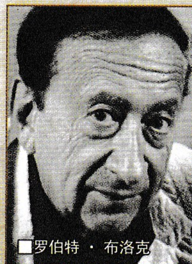
在他去世之后，一位精明的出版商兼作家奥古斯特·德雷斯（August Derleth）发现了克苏鲁神话的巨大魅力和赚钱潜力。在无法说服其他出版社将洛夫克拉夫特的作品结集出版之后，他和合伙人唐纳德·旺得莱（Donald Wandrei）于1939年创办了著名的“阿卡汉姆出版社”，整理并发行了世界上第一本克苏鲁神话全集《化外之神与其他生物》(《The Outsider and Others》)，可是结果市场反应非常冷淡——虽然售价只要5美元，却只卖出了一百五十本。第一版印刷的其他一千多本，足足用了四年时间才全部售罄。

为了向大众推广克苏鲁故事，德雷斯不仅以出版社的名义邀请其他作者参与创作克苏鲁神话，自己也写了很多类似主题的小说。他决心整理和完善洛氏笔下那个混乱无序的世界，以为这样会更方便被人接受和进行再创作，但却料不到他日后备受诟病之处也正在这里。洛夫克拉夫特的克苏鲁神话，并不是传


■奥古斯特·德雷斯

统意义上，有固定的世界观和角色的奇幻体系，更多像是一种开放式的艺术构想。它是活生生的，在不断地改变和超越自身。洛夫克拉夫特在写作旧日支配者时，并没有一种明确的从属和阶级关系，更多地只是让他们充当一种表达观点的媒介。而德雷斯却把基督教的二元善恶论引入其中，把旧日支配者们分门别类，给他们划定阵营，甚至还仿效通俗奇幻小说，给那些混沌之神安上诸如风火水土这样的属性，让他们互相争斗打擂台。对于真正理解克苏鲁世界观的人来说，这种做法简直是荒唐无稽，而且无异于扼杀了洛夫克拉夫特最精华的思想，将充满了奔放的想象力和无限可能的世界，变成了庸俗的奇幻冒险故事。甚至于，我们在此都不应该使用“克苏鲁神话”这种说法，洛夫克拉夫特生前从未如此称呼过自己的小说，因为它们彼此之间并不成为一个紧密结合的整体，也从没有统一的设定。这是一个完全由德雷斯创造、并且也经他之手发扬光大的名词。所以，虽然这个人的所作所为毁誉参半（他在上世纪六十年代还曾以洛夫克拉夫特小说版权所有者的名义，禁止其他作家使用克苏鲁世界观创作小说），而且还曲解克苏鲁神话，在里面塞进很多无聊的糟粕，但他在对洛夫克拉夫特作品的发掘和传承方面的贡献，却是居功至伟。如果没有德雷斯不懈的努力，霍华德和他的小说或许早已被人遗忘，更不会有今天这样广泛的影响力。

说到这里，读者必须知道，虽然克苏鲁神话在国内还是只有小众关注的“邪典文艺”，但在西方和日本却早已渗透到文学、电影、游戏、绘画等各种领域。打开“洛氏作者圈”的名单，我们从中不仅能发现曾经写出《惊魂记》（后被希区柯克拍成同名电影）的罗伯特·布洛克，家喻户晓的斯蒂芬·金和尼尔·盖曼，甚至还有诺贝尔文学奖得主博


■罗伯特·布洛克

尔赫斯。后者也曾出于对形而上的思考和神秘学的爱好，而受到克苏鲁神话世界观的强烈吸引。除此之外，漫画家伊藤润二（《富江》、《漩涡》）和艾伦·摩尔（《天降奇兵》）、电影导演约翰·卡朋特（《月光光心慌慌》）和吉尔莫·德尔·托罗（《潘神的迷宫》），设计师克里夫·巴克，游戏《影之心》、《尸人》、《寂静岭》、《鬼屋魔影》、《沙耶之歌》、《Alan Wake》、《死亡空间》、《女神异闻录》等等许多的人和作品，都受到克苏鲁神话的直接影响，甚至就是克苏鲁世界观的衍生物。至于其他打擦边球的东西，譬如《女神异闻录》中出现的奈亚拉索忒普（克苏鲁神话三柱神之一），蝙蝠侠里的“阿卡汉姆疯人院”（借用了在故事里很重要的阿卡汉姆城的地名），《地狱男爵》中提到的《蠕虫的秘密》（虚构的一本中世纪魔法书），更是数不胜数。而另一本克苏鲁世界中的邪教经典《死灵之书》已经在B级恐怖片里被用滥了。就在不久前，洛夫克拉夫特本人还出现在了热门剧集《邪恶力量》（Supernatural）第六季的结尾处（说到这儿，我想起来还曾经看过一部克苏鲁AV……）。


■伊藤润二恐怖漫画《漩涡》

究竟是什么令洛氏笔下那个叫人精神崩溃的世界具有如此巨大的吸引力，以至于经历了八十多年的动乱不断的岁月，仍然能俘虏无数读者的心？是他用行云流水般的散文体带来的古典式恐怖？被科学发展所进一步印证的不可知论？还是人类自身根深蒂固的孤独感和对未知的恐惧？我们在浩瀚的星海中找不到同类，在精神世界中也始终未能证明比自身更高级的存在，所剩下的，只有以自己为原形虚构出来的偶像之神，用来安抚寂寞灵魂的苍白宗教，和有限的心智所永远无法掌握的生命的本质。


■《女神异闻录》中的奈亚拉索忒普

诚然，如同和他同时代的人所言，克苏鲁神话是一个生理和心理都不太健全的人的病态幻想。但假如要全盘否定艺术中的病态美，一切脱离现实的天马行空都不能被接受的话，我们书架和电脑硬盘将会空空如也，而所有诗人更是都必须杀无赦。虽然洛夫克拉夫特本人罹患精神病，还对母亲怀有不太正常的情感，但从他的妻子、亲族和一起共事的朋友的言论来看，此人性情温和、作风保守、烟酒不沾，没有任何暴力行为和不良嗜好，更没有某些批评者所言的反人类倾向。在他的笔下，我们绝少看到普通恐怖电影里的血浆四溅和内脏乱飞，也没有横扫一切的怪兽和僵尸大军。洛夫克拉夫特从来不喜欢制造直接的生理反应，他所关注的是更深层的东西，一种更接近人类原始本能、永远存在在每个人心底的东西。在平日安逸的生活中我们都忽视了它，可是一旦被某根冰冷的手指触到，它会令我们从脊梁里面冒出寒气。你需要时间去咀嚼、消化，慢慢理解作者试图向我们揭示的真相，这也是为什么一味追求刺激的快餐式读者，不会喜欢这种故事的原因所在。因为他们不能理解，克苏鲁神话早已超越了洛氏和其他作者笔下那些虚构的远古邪神、尘封已久的禁忌书籍和无可名状的怪异生物，成为一种能够引起深刻共鸣的宇宙观，一种人类在面对未知和神秘时，在强烈感受到自身的脆弱与渺小时，所共有的情感。在1927年写成的文学评论《文学中的超自然恐怖》中，霍华德相当坦然地谈到自己创作的动机和关注的主题，现如今已成为恐怖文学的至理名言：

> 人类最古老而强烈的情感，便是恐惧；而最古老而强烈的恐惧，便是对未知的恐惧。
>
> ……我选择恐怖小说，是因为它们最符合我的目的，最能够满足我最强烈、最经久不衰的愿望——梦想能够反抗那些永远禁锢着我们的自然法则，满足探索无限时空奥秘的好奇心……
>
> 可是，为什么我们总是害怕黑暗？即使知道黑暗中其实空无一物？假如，只是假如，有另一个世界，存在于肉眼可见的繁星之外的虚无空间，或者某个尚未被发现的维度中，包围着我们，其中的东西无刻不在虎视眈眈，却只有死者和疯子得以一窥堂奥，你们会像我一样颤抖不已吗？

他写得是自己，但也是我们每一个人。我们都生活在同一个孤岛上，不分日夜地被神秘深邃的黑暗之海冲刷侵蚀。终有一天，这块栖息地将会像诸神的黄昏中的神国亚萨海姆一样，分崩离析在多重维度的罅隙之间，而后一切都将归于沉寂。十七世纪英国诗人约翰·唐恩说得好：不要去打听丧钟为谁而鸣，它就在为你敲响。

另：我，还有很多和我一样，喜欢思维游戏和一切不切实际的东西的人，都会关注一件事——那就是为什么我们如此地孤独和不安？究竟有没有更高级的生命在看着我们？他们是恶意，还是善意，还是压根不屑一顾？我们到底是什么？我们死后又会去哪里？人类到底有没有能力理解生命和宇宙的本质？如果我们濒临绝境，又该向谁，或者什么东西祈以援手？仔细想来，这些真是庸人自扰的念头。人无百年好，常怀千岁忧。可问题是我们就是这样的动物。在这个星球上，或许可能在整个广袤的宇宙中，只有我们平凡、渺小、不完美的脑袋瓜里，会为这种事情纠结不已，睡不着觉。这或许就是亚当和夏娃偷吃禁果的惩罚，是拥有智慧的诅咒。当我们转身眺望那个永远回不去的伊甸园，想到自己从里面的傻瓜群中逃出来了，却被孤零零地扔到了路途险恶的世间时，不知究竟是该庆幸，还是嚎啕大哭。

部分克苏鲁神话神族和异形生物介绍

1. 亚撒索

Azathoth



克苏鲁神话中的主神。与传统神话中全能全知的主神不同，亚撒索没有智慧也没有情感，更没有固定形态，通常认为是存在于正常有序宇宙之外的一个巨大的暗星系。在宇宙诞生之初，从亚撒索衍生出所谓的“三柱神”——黑暗、无名之雾和混沌，亦即下面将要介绍的三位。由于亚撒索无智慧且无法束缚，极少有生物直接崇拜它，偶尔因意外事故被召唤出来，则其召唤者会立即毁灭或陷入完全疯狂之中。

2. 约梭托

Yog-Sothoth



三柱神之中的“无名之雾”，克苏鲁神话中仅次于亚撒索的存在，强大全能的时空之神，空间、时间和维度对他来说都没有意义，约梭托在宇宙诞生之后的每一秒，都存在于每一个宇宙中可能的位置，因此也被信众称为“无限超越者”。传说他可以赋予其信徒无穷的智慧，和穿越时间的能力，但也会因力量过大而使人类变成怪物，或者自我崩溃。约梭托在克苏鲁神话中有过多种化身，他是很多史前文明和原始部落崇拜过的时间之神，也是“幻梦神话”中银钥匙之门（通往梦境大陆的异次元之门）的守护者。他还可以与人类女性交配生下后代，这种混血儿通常成长速度远超常人，非常聪明，但随时间流逝，外表会越来越不像人类。

3. 舒奈古拉

Shub-Niggurath

三柱神之中的"黑暗"，是一位有地母神特质的类似雌性神。之所以说"类似雌性"，是因为她在克苏鲁神话中主要代表原始无序的生殖，被信众称为"孕育千万的黑山羊"。其形象大致为长有山羊蹄和触须的巨大黑色怪物。她在地球上是深红沙漠中的千柱之都埃雷姆（Irem）和地下都市昆扬（K'n-yan）的主神，有时也被认为是



约梭托的配偶，一起生下了其他旧日支配者和很多下级邪神。传说她会吞噬其信徒，再将他们反刍吐出，把人类变成像半人羊一样的怪物，但却可以获得永生。

4. 奈亚拉索武普

Nyarlathotep

三柱神之中的"混沌"，亦被称为"黑法老"（其名字带有强烈的古埃及色彩）。在克苏鲁神话体系中的重要性和出场率不亚于克苏鲁本尊。与其他旧日支配者不同，他的一般形象不是巨大可怕的怪物，而是一个棕色皮肤、修长英俊的男性，极度聪明，对人类的各种语言和文化了如指掌。他是亚撒索意志的直接执行人，在漫长的岁月中，在地球和其他文明世界不断游荡，利用其聪明才智，诱使智慧生物自相残杀、破坏世界秩序，为旧日支配者的再临做准备。在克苏鲁神话中，巴比伦的灭亡、印加帝国的神秘消失、欧洲中世纪的黑死病

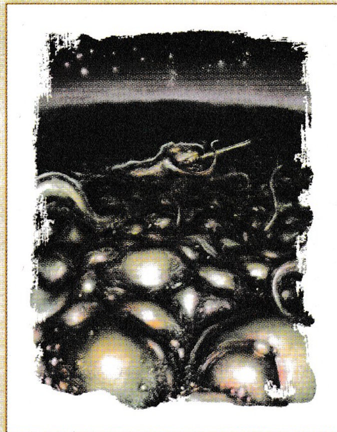


和女巫狩猎、近代苏联和美国的核泄漏事件，背后都有奈亚拉索武普在翻云覆雨。甚至于，他还曾在人类科学家发明原子弹的过程中起了决定性作用。除了人类的外貌，他也擅长千变万化，比如曾在古埃及受到广泛崇拜的、无脸的狮身人面像（无面神），在黑暗中出没的、长着三叶复眼的蝙蝠状怪物，和最接近其原始形态的黑暗云雾。奈亚拉索武普唯一的弱点是光芒，召唤他的法器"斜方三八面体"（Trapezohedron）必须保存在黑暗中，一旦暴露在光线下，他就会被迫逃逸。

5. 乌卜撒索拉

Ubbo-Sathla

由作家克拉克·A·史密斯在小说《水晶之谜》中创造的邪神，生存在极地深处的洞穴中，形态是一大团没有固定模样的原生质体。它是地球上所有动物和人类的始祖，而且未来某一天，所有生物亦都会通过轮回，重新回归乌卜撒索拉的状态。它的洞穴中散落着很多刻着上古文字的石板，上面记载着人类梦寐以求的各种知识。某些魔法师可以通过一块奇异的水晶看到它，但如果太沉迷于此，就会陷入幻觉，变成它身边的原生质生物，再也无法回归。



6. 克苏鲁

Cthulhu

克苏鲁神话中最著名、最有代表性的一员，模样像章鱼，面部生着触须，长有发育不良的蝙蝠状翅膀，身躯高大如山。克苏鲁这个名字只是最接近邪神本名的近似发音，人类的语言无法说出他和其他旧日支配者的名号。他统治的古城利耶（R'lyeh）如今已沉入深海，他自己也陷入休眠状态，但仍然可以发出影响人类心智的精神波动，经常被神经敏感的人接收到，从而开始做一些极度恐怖的噩梦。他的信众遍布地球上隐秘的角落，据说一旦星体的位置正确，克苏鲁就能够苏醒，并和利耶古城一起升上海面。而那时大多数人类都会发狂死亡。



7. 哈斯特

Hastur

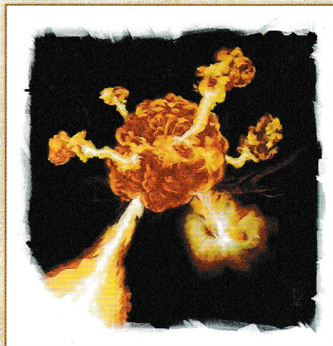
又称赫斯托尔，是由深受洛夫克拉夫特喜爱的作家罗伯特·钱伯斯（Robert W. Chambers）创造的形象。洛夫克拉夫特在自己的小说中使用



了这个名字，却没有明确描写他的形象和能力。后来德雷斯补充了这些设定——哈斯特被囚禁在某个外星的湖底，通体黑色，长有利爪和触须，外表有点类似克苏鲁。他可以飞行，喜欢吮吸人脑。有时会化为"黄衣王"，一个身穿黄衣、戴着面具的大祭司。在德雷斯的设定中，哈斯特和克苏鲁是敌对关系，人类可以通过召唤前者来对抗后者。

8. 卡苏加

Cthugha



完全由德雷斯创造的旧日支配者形象，住在北落师门星（Fomalhaut）上。模样是一个巨大的火球，表面上存在很多黑色斑点，一旦感到愤怒，黑斑会聚合为深不可测的大洞，从中传来毛骨悚然的咆哮声。像哈斯特与克苏鲁敌对一样，卡苏加与奈亚拉索武普是死敌，曾有人成功召唤前者驱逐了后者。但这些邪神对人类绝无好感，召唤他们和召唤他们的对头一样，是非常危险的，稍有不慎就会被反噬自身。

9. 歌罗刹

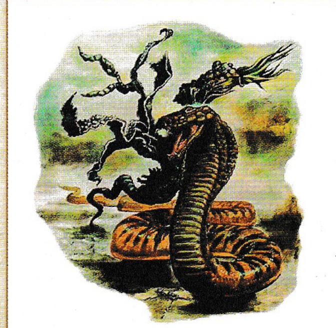
Ghroth



漫游在星际空间的一颗铁锈色彗星，表面有一只巨大的红色独眼。它在经过的星系和星团间不断发出类似警报的特殊音频，被称为"天音"（Music of the Spheres），这种声音就像闹钟一样，会使所有沉睡着的旧日支配者和邪神都苏醒，毁灭所在的行星上的生命和文明。由于这种可怕的作用，人类出于本能地恐惧彗星，将它称为"报死天使"或"孛星"。伊藤润二在06年的漫画《地狱星》中所描绘的，基本上就是一只歌罗刹（超大号霸王之卵，汗……）。

10. 伊戈

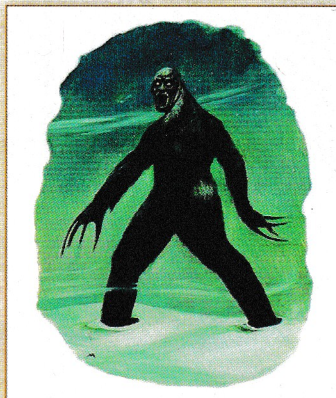
Yig



在《蛇神的诅咒》中出场的中低级旧日支配者，形象为背生双翼的巨蛇，原型是中美洲阿兹泰克人的羽蛇神克查尔科亚特尔（Ketsalkoatl），不过在克苏鲁神话中正好相反，羽蛇神的传说来自远古时代住民对伊戈的崇拜。还有作者将伊戈视为古埃及混沌之神塞特的原型。伊戈喜怒无常，生气时会派遣他的蛇形奴仆"伊戈之子"去杀死目标，或将其变成怪物。

11. 伊萨夸

Ithaqua



原型来自温迪戈（Wendigo），北美印第安人传说中的大脚雪怪。在克苏鲁神话中，伊萨夸是身躯可以直抵天幕的巨人，通体漆黑，双目火红。北美原住民对他怀有深刻的恐惧，在西伯利亚和阿拉斯加，爱斯基摩人和因纽特人必须定期向他献上人牲祭祀，才能免受其害。在德雷斯的《跨过门槛》中，伊萨夸可以御风飞行，常常将人畜席卷上高空，飞行很远再扔下

来。因此受害者遗体通常都被冻成冰块，并且在距离其失踪地半个地球之外的地方才被发现。

12. 大衮

Dagon



和伊萨夸和伊戈一样，是取材自真实世界的角色。原本是美索不达米亚地区闪族人的丰饶和农业之神，后来逐渐演变为海神。形象一般是长着鱼尾的男神，在弥尔顿的《失乐园》里是一名堕天使（《鬼泣4》里面的蛤蟆也是大衮）。在克苏鲁神话中，是半人半蛙的生物"深潜者"一族的始祖，有时被认为是克苏鲁创造的第一名"深潜者"。

13. 深潜者

the Deep Ones

洛夫克拉夫特在名篇《因茨茅斯上空的阴影》中创造的一个异形种族，外表半人半蛙，双目凸出，无法闭合，皮肤粘滑，背生鳞片，走路的步态像结合了爬行和跳跃。深潜者一族极其长寿，而且可以和人类交配繁殖。生下的后代一开始像人，但随着时间流逝，会越来越像深潜者。最终他们都必须回到海底，与祖先和同族生活在一起。深潜者认为自己是大衮和许德拉（希腊神话中的海怪，《战神》一开始打的那个九头蛇 boss）的后代，非常崇拜克苏鲁。有一座历史长达八万年之久的深潜者城市伊安斯莱（Y'ha-nthlei），就存在于因茨茅斯小镇附近海域的海底，镇上很多人都带有蛙族血统。



14. 缅茄之犬

Hounds of Tindalos

由和洛夫克拉夫特同时代的作家弗兰克·B·朗（Frank Belknap Long）在同名小说中创造的异形生物，并得到了洛夫克拉夫特的认同，后来他在自己的小说里也使用过这个设定。缅茄之犬是一种外形粗糙原始的异次元生物，生活在普通人一般无法到达的"断裂的时间罅隙"中，这种罅隙被称为"角",以区别于我们生活的"连续的曲线空间"。人类在试图进行时间旅行时，很容易遭遇到它们。而一旦和它们发生接触，就会被无休止地追杀，直到猎物死亡，因此被冠上"猎犬"之名。由于它们生活在"角"中，因此也只有通过"角"才能现身于人类世界。通常只要是小于 120° 的角，就可以让它们具现化。免受其害的唯一办法是生活在完全圆形无角的地方，但很少有人能做得到。因为人类在见过它们之后很快就会遇害，所以无从知晓它们真实的外貌。



15. 星际食魔

Star Vampires

尽管被称作"Vampire"，但星际食魔的外形并不像人类世界的吸血鬼，二者唯一的共通之处，是喜爱鲜血。它们的身体在地球上通常是隐形的，只有在吸饱鲜血之后，可以通过它们体内的血液而暂时看出其外形——一团长着触须的胶状物，触须的末端生有锐利的口器。曾经有人用《蠕虫的秘密》里记载的咒语召唤出了星际食魔，却立刻被吸成了干尸。



16. 修格斯

Shoggoth

在《疯人山》中登场的一种怪物，外形有点类似乌卜撒索拉，是一大团没有固定形状的原生质，看上去像是柏油构成的巨大变形虫，表面有畸形发光的眼睛。它们是旧日支配者创造出的魔宠（狗狗？），可以根据主人的意志变形成任何东西，胜任各种工作。旧日支配者就是驱使它们建造了宏伟的古代都市。传说修格斯们曾经发展



出心智，开始反抗旧日支配者，但最后还是被镇压了。当古神们开始漫长的休眠时，它们当中的绝大多数也被带去了沉入海底的古代都市，但仍然有一些留在陆地上，威胁人类的生命财产安全。深潜者一族也拥有少量修格斯做奴仆，还曾经有人类魔法师在仪式上召唤修格斯当做与古神对话的媒介。它们在 Nitro Plus 公司的游戏《机神咆哮》和《沙耶之歌》(《沙耶之歌》的女猪就是一只修格斯变的）中都出现过。

17. 伟大的伊斯族

the Great Race of Yith

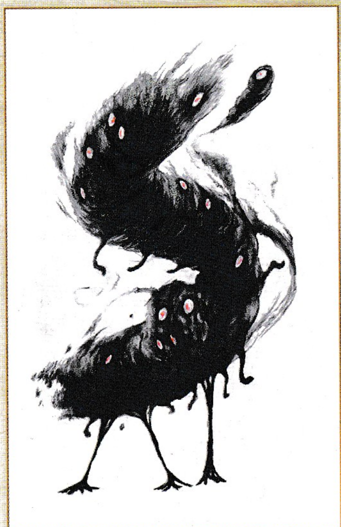
一个具有高度发达文明的外星种族，是全宇宙唯一精通时间旅行的生物，能知过去未来。我们的历史书只记载已经发生的事，而伊斯人的历史中却还包括尚未发生的未来。他们还有一种绝技，就是精神移植——可以和其他生命体交换精神，把自己的智慧和记忆移植到对方的肉体中去。他们发源的母星在亿万年前就毁灭了，而伊斯人正是通过这种方式存活了下来。由于和其他生物交换过多次肉体，他们的本来面貌已不得而知，地球人所了解的伊斯人，是太古时代的一种地球生物的样子——高大的圆锥形身体，顶端有四条长着感知器官和螯钳的附肢。他们是克苏鲁神话中极少数的无恶意种族，酷爱钻研学习，获得知识对他们来说是无上的快乐和唯一的追求。人们之所以知道他们的存在，是因为他们和现代人类也交换过精神，目的是为了了解我们的文化、习俗和历史。而被交换的那个人类的精神则会进入远古时期一个伊斯人的身体里，直到身体的主人完成了"学业"，重新回归自己的躯壳为止。但这个伟大的种族最后被另一个外星种族飞水螅击



败，他们在地球上建立起的壮丽的城市也被毁。因为预见到这个不幸事件的发生，伊斯族事先将最聪明最优秀的族人的精神传送到遥远的未来，和人类灭亡之后统治地球的甲虫人做了交换，那时飞水螅一族已经灭绝了。在澳大利亚内陆沙漠的地下，还留存着伊斯人城市的废墟，里面发现的记载着伊斯编年史的《纳科第可手卷》（Pnakotic Manuscripts，见附录二），是很多人梦寐以求的预言书（关于伊斯人的小说《时间魅影》，是我最喜欢、也是克苏鲁神话中最具科幻色彩的篇章，全篇充满不可言说的恢宏感，颇有后来阿西莫夫《基地》系列的史诗色彩）。

18. 飞水螅

the Flying polyps



与伊斯人出现在同一篇小说里的另一个外星种族，外形类似地球上的水螅，但身体不完全是普通物质构成，人类肉眼也无法全部看到。它们没有可见的翅膀，却能够高速飞行，还可以隐形。出现时常伴有尖利的呼啸声。它们不依靠视觉或者任何其他普通感觉理解世界，精神构成和思维方式也非常奇特，以至于伟大的伊斯人无法通过精神移植夺取它们的身体。由于没有视觉，它们也不需要光线，长年生活在地下。在击败并毁灭了伊斯人的城市之后，崩塌下来的巨石封闭了大多数通往飞水螅巢穴的洞口，但它们仍然生活在地球上，并会杀死一切找到它们的生物。

19. 米戈人

the Mi-Go

又一种在克苏鲁神话中比较有名的外星种族，在小说《黑暗中的低语》里登场。崇拜三柱神，也拥有高度发达的科技文明。他们很早就在冥王星上建立了探索太阳系的前哨战，冥卫一的地表上绘有很多米戈人的宗教符号，后来被收入邪教经典《死灵之书》里。但擅自使用这些符号是极度危险的，它们会发出一种人类无法察觉的



波动，被米戈人接收到，从而跨越空间前来狩猎不幸的使用者。被害者一般会被取出大脑，单独“饲养”在特制的“缸”里，但仍然活着，而且可以听说读写（缸中之脑?！）。米戈人的外表有点像甲虫，长着翅膀，可以在宇宙空间飞行（但在地球上不行）。他们没有我们概念中的头部，只长着一些肉质环状物和角质旋，作用类似天线。

20. 章鱼保罗

Paul the Squidward

出生于英格兰、长于德意志的大西洋章鱼，邪神克苏鲁的后代，因与祖先进行精神沟通而获得预知未来的能力。从公元2008



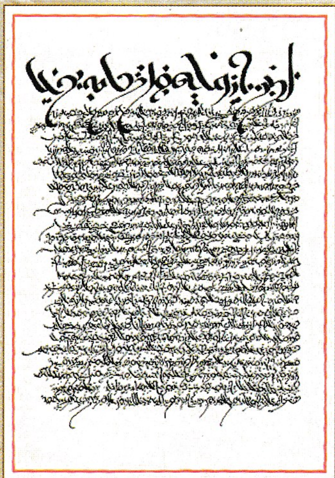
年欧洲杯到2010年南非世界杯足球赛期间，曾预测过14场球赛的胜负，仅错一次，举世震惊。但其自身亦因邪神的精神影响而逐渐衰弱，于2010年10月死去。它的遗体被某个邪神崇拜的密教团体从水族馆中盗走，制成标本研究，试图从中找出与克苏鲁对话的方法（你们知道这段是我kuso的吧……）。

克苏鲁神话重要虚构典籍介绍

1.《死灵之书》

Necronomicon

克苏鲁神话体系中最著名、最重要的邪教书籍，相传是阿拉伯狂人阿卜杜拉·阿尔哈萨德于公元730年所著，原名为《阿尔·阿吉夫》（Al Azif），是阿拉伯民间传说中一种夜魔的叫声。而“死灵之书”这个名字，是950年拜占庭帝国的迪奥多路斯·菲利塔斯（Theodorus Philetas）将该书翻译成希腊文出版时改的，由希腊文Nekros（死灵）、nomos（诫命）、eikon（代表）三个词组成，意思是“代表着死者诫命的图案”。之后又被翻译成英文、德文、拉丁文等各种文字。



书中记载的内容随着克苏鲁体系故事的不断增加，而一起增容（汗）。不过基本上是一本记载了所有旧日支配者、古代邪神和异形生物来历的书，还包括很多召唤它们的咒语、危险的符咒和药物的配方等等，堪称最实用的邪典魔书，是脑子坏了的邪教巫师们居家旅行、杀人越货之必备佳品。

但这也是一本会给人带来极大厄运的书——原作者阿卜杜拉在写完不久后就被不知名的怪物袭击而死。后世接触、拥有过这本书的人无一例外地都很倒霉，很多时候需要付出生命的代价。此书曾多次被官方列为禁书而大规模焚毁，但始终未能全部被消灭，当今世界上保存有《死灵之书》残篇（三十卷的阿拉伯文原本早在13世纪便已佚失）的还有哈佛大学图书馆、布宜诺斯艾利斯大学图书馆、法国国家图书馆、大英博物馆和虚构的阿卡汉姆城米斯卡塔尼克大学图书馆。

2.《伊本集》

Book of Eibon



由古希腊海波瑞亚（Hyperborea）的巫师伊本所著，据信此人曾被奈亚拉索忒普携带（？）前往异界旅行，回归之后记录下了自己在传说中的纳斯峡谷（Vale of Pnath）、砂盖星（Shaggai）的见闻，和其他一些关于旧日支配者和邪神们的第一手珍贵资料。原书早已佚失，只有一些残篇保留下来，曾被译为英、法、拉丁文，是克苏鲁世界中最珍贵最稀有的古代典籍之一。

3.《纳科第可手卷》

Pnakotic Manuscripts

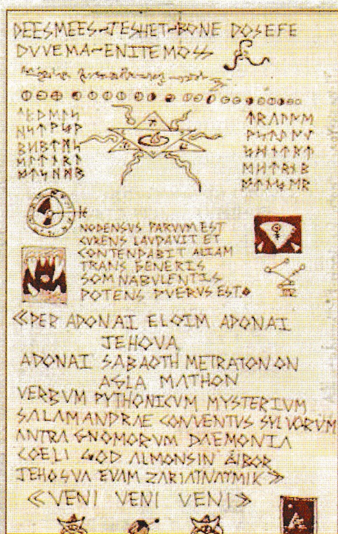
由其发现地——位于澳洲内陆沙漠下的史前城市纳科第可命名的古代文献。该城由伟大的伊斯族人（见附录一）在人类尚未出现的时代建造，后来被飞水螅一族毁灭。伊斯人精通时间旅行和精神交换术，他们曾将不同时代、不同种族的许多智慧生物带到自己的城市，让他们讲述自己的文化和历史，并记录下来，保存在纳科第可图书馆中。所以这其实是一部涉及过去未来的全宇宙通史+大百科全书。为人类所获得的部分仅是其中很有限的一些，但已经包含了许多难以想象的知识和科技，尤其是当中关于旧日支配者的记载，非常为人所重视。



4.《蠕虫的秘密》

De Vermis Mysteriis

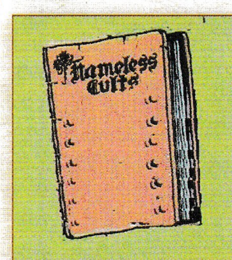
由炼金术士和死灵巫师路德维希·普林（Ludwig Prinn）撰写的一本黑魔法书。大约十六世纪时，作者本人因施行邪法，在他布鲁塞尔郊外那形同地牢的家里被宗教裁判所逮捕，投入监狱。他狂妄地向审判者宣称，人们根本无法想象他活了多久、知道多少。据他所说，他参加过第九次十字军东征（十三世纪），并从叙利亚的巫师和术士那里学到了很多古老的魔法，还曾经同利比亚苦行僧们一起钻研过密教的知识。就在他被判处火刑，在监狱里等死的时候，用拉丁文写出了这本《蠕虫的秘密》，并被人偷偷带了出去。并在他被烧死一年后，在德国科隆出版。书中据说记载了很多召唤异界生物（如星际食魔、蛇神伊戈，见附录一）的咒语和魔法阵，但擅自召唤它们是非常危险的，在没有充分准备时，召唤者常常难免其害。



5.《无名的邪教》

Nameless cult

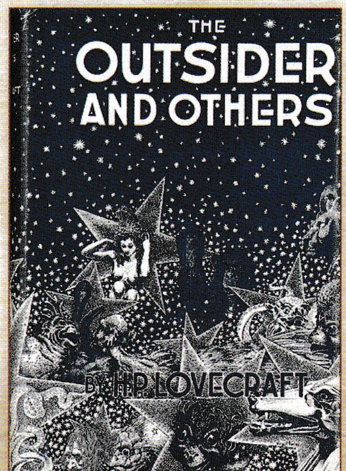
由德国人弗雷德李希·冯·容兹（Friedrich von Juntz）教授于19世纪早期撰写的一本关于神秘学和邪教崇拜的专著，1839年在杜塞尔多夫出版，只印刷过一版，就因作者的神秘死亡而终止，流传下来的更是非常稀少，全世界不会超过6本。该书后来又在外国再版过两次，但不是错漏百出，就是经过刻意删节，因此真正的收藏家渴望得到的都是德文的初版。据说当中记载的内容触目惊心，涉及很多鲜为人知的邪教仪式内幕，和对古神的血腥献祭。在作者死后，他的同事、法国学者亚力克西斯·拉杜在阅读了他尚未整理出版的手稿后，便将那些东西全部付之一炬，而后自杀身亡，当中的内容自然成了永远的谜。



6.《化外之神与其他生物》

The Outsider and Others

世界上第一本洛夫克拉夫特小说合集，1939年由德雷斯和其合伙人旺得莱一起创办的阿卡汉姆出版社出版。尽管这不是一本虚构的书，但是在某些克苏鲁世界观故事中所起的作用却是虚构的——德雷斯本人（大约出于推销此书的目的吧，初版的销售成绩非常惨淡）首先在小说中使用此书，并将其形容为关于神秘事物和怪异生物的专著。而洛氏本人也和巫师伊本一样，确实地和某些旧日支配者发生过接触，而后才写出了这本书。



重要克苏鲁神话作品名单

洛夫克拉夫特作品（以写作时间排序）

洛夫克拉夫特本人一生写了 200 多篇小说、散文、诗歌和文学评论，此处不可能全部列出，仅选择比较优秀和重要的篇章，供感兴趣的读者查找阅读

- 《北极星》（Polaris） 1818 年 5 月
- 《白船》（The White Ship）1919 年 11 月
- 《撒尔纳斯的毁灭》（The Doom That Came to Sarnath）1919 年 12 月
- 《塞勒菲斯》（Celephais）1920 年 11 月
- 《奈亚拉索忒普》（Nyarlathotep）1920 年 11 月
- 《化外之神》（The Outsider）1921 年
- 《伊拉侬的探求》（The Quest of Iranon）1921 年 2 月
- 《番神》（The Other Gods）1921 年 8 月
- 《亚撒索》（Azathoth）1922 年 6 月
- 《墙中之鼠》（The Rats in the Walls） 1923 年 8 月 –9 月
- 《银钥匙》（The Silver Key）1926 年
- 《邪神的呼唤》（The Call of Cthulhu）1926 年夏
- 《来自外太空的色彩》（The Colour Out of Space）1927 年 3 月
- 《死灵之书的历史》（History of the Necronomicon）1927 年
- 《文学中的超自然恐怖》（Supernatural Horror in Literature）1925 年底 –1927 年夏
- 《蛇神的诅咒》（The Curse of Yig）1928 年，与芝利亚 · 比肖普（Zealia Bishop）合写
- 《敦威治村怪谈》（The Dunwich Horror）1928 年夏
- 《黑暗中的低语》（The Whisperer in Darkness）1930 年 2 月 –9 月
- 《疯人山》（At the Mountains of Madness）1931 年 2 月 –3 月
- 《因茨茅斯上空的阴影》（The Shadow Over Innsmouth）1931 年 11 月 –12 月
- 《魔女屋梦魇》（The Dreams in the Witch House）1932 年 1 月 –2 月
- 《门阶上的不速客》（The Thing on the Doorstep）1933 年 8 月
- 《穿越银钥匙之门》（Through the Gates of the Silver Key）1932 年 10 月 –1933 年 4 月，与友人 E · 霍夫曼 · 普雷斯（E. Hoffmann Price）合写
- 《时间魅影》（The Shadow Out of Time）1934 年 11 月 –1935 年 3 月
- 《黑暗猎手》（The Haunter of the Dark）1935 年 11 月
- 《惊悚幻想小说写作笔记》（Notes on Writing Weird Fiction）1933 年 5 月 –1937 年 6 月


■克拉克 · A · 史密斯

其他作家作品

- 克拉克 · A · 史密斯:《水晶之谜》《巫师归来》
- 罗伯特 · E · 霍华德:《黑石》
- 弗兰克 · B · 朗:《缅茄之犬》
- 奥古斯特 · 德雷斯:《神秘的住人》《跨过门槛》
- 罗伯特 · 布洛克:《星际食魔》《高塔幽灵》《弃屋笔记》
- 卡尔 · E · 瓦格纳:《树枝》
- 拉姆齐 · 坎贝尔:《冷印》
- 布莱恩 · 拉姆雷:《与瑟西岛一起升起》
- 弗里茨 · 莱波:《来自最深处的恐惧》
- 斯蒂芬 · 金:《耶路撒冷领域》
- 尼尔 · 盖曼:《绿字的研究》

《邪神的呼唤》节选试读

（作者：H · P · 洛夫克拉夫特，译者：Devilwing）

我初涉此事时，是 1926 年年末。那时我 92 岁的叔祖父乔治 · 甘美尔 · 安吉教授刚刚去世。他是罗得岛普洛维登斯市布朗大学退休的闪语系教授，同时也是古代碑刻铭文方面的权威，常有大博物馆向他咨询求助。正因为教授在学术界享有很高的声誉，所以可能有不少人还记得他去世的消息；当然，死因不明也是这件事引起当地人注目的原因之一。教授是在从新港返家的路上突然倒下的；有目击者说，他被一个海员模样的黑鬼撞了一下，就一下子倒地不起了。从码头到教授在威廉姆斯路的住宅之间有条捷径，那是一段角度不小的山坡，据说那个黑鬼就是从山坡上某个黑暗阴森的角落跑出来的。医生们没能从教授身上找出任何明显的病征，最后只得把他的死因归结于高龄老者攀爬陡陂过速，对心脏造成了某种损害。那时，我对这个解释毫无疑义，但后来我对此产生了怀疑——不仅是怀疑。

教授是个鳏夫，也没有子女，作为他的继承人和遗嘱执行人，我便担负起将他的论著归纳整理的任务；为此，我将他所有的文件夹和资料箱都运到了我在波士顿的住所。我整理过的大部分资料，都将由美国考古协会陆续出版。但其中有一个箱子很特别，我不愿将那里面的东西公之于众。一开始，这个箱子是锁住的，直到我从博士的衣袋中找到了他的私人印戒后，才得以将其打开。可打开后，我却发现自己似乎面对着一个更加难以逾越的障碍。这个古怪的陶土浮雕，还有那些零散无序、混杂不堪、不着边际的断简残篇到底要意味着什么吗？难道说我的叔祖父在晚年时已经失去鉴别真伪的能力，竟看不穿如此拙劣的赝品？我决心搞清楚这个陶塑到底有什么古怪——无论是什么，它显然已经扰得老人心绪不宁。

这件陶塑大致成矩形，约五英寸宽，六英寸长，一英寸厚，从材质上可以很容易地看出它制自当代。但是，它的风格和基调却与现代艺术完全不同；尽管立体派和未来派门类众多，风格自由，却很少有人会去模仿那些蕴涵在史前图绘中的隐含规律。而且，尽管有大量叔祖父留下的资料和收藏，我仍无法准确识别出浮雕上的图案符号，甚至无法找到任何与此有关的信息。

在那些象形文字之上是一个具有明显指向性的图案——尽管那近乎于印象派的创作手法，让人无法搞清这图案的准确意义。这似乎是个只有在病态的审美观中才会出现的怪兽，或是表示怪兽的符号。这图案让我同时想到一只章鱼、一条龙和一副讽刺肖像画，这个说法也许有些夸张，但与事实相去不远。一对发育不全的翅膀连接在鳞片覆盖的怪诞身躯上，再往上是一个长满触须的粘软头颅；但最令人毛骨悚然的并非这些畸形的器官，而是它的整体轮廓。在这怪物身后的背景中，可以隐约看出一个雄伟的巨石建筑参天耸立。

和这个诡异陶塑放在一起的，是一堆新闻剪报，以及安吉博士最近编写的文稿——我敢保证，这东西绝对不是什么文学作品。其中主要文件的标题为“CTHULHU 教派”，为了避免这个无人听闻过的词汇被误读，教授很认真地将每个字母大写出来。手稿可以分为两部分，第一部分的标题为“1925 – 罗得岛，普洛维登斯市，圣托马斯路 7 号，H · A ·；维尔考斯克的梦境及梦中作品”，第二部分标题为“检察官约翰 · R · 拉各莱丝的叙述，于 1908 美国考古协会年会，圣路易斯，新奥尔良市，比恩维拉路 121 号 – 对同一问题的研究；以及伟伯教授的叙述”。其他文件都是些简短的笔记，一部分记述着一些人的奇怪梦境，一部分是从神智学书籍和杂志（特别是 W · 斯考特 – 艾略特的《亚特兰迪斯和消失的利莫里亚（注 2）》）上抄录的笔记，剩下的是一些有关长期存在的秘密团体和隐秘教派的研究，其中借鉴了许多神话学和人类学的著作，如弗雷泽的《金枝》和莫芮小姐的《西欧巫教》。而那些剪报大部分都与超常精神疾病及 1925 年春天出现的集体癫狂有关。

手稿的前半部分，记述了一个非常离奇的故事。1925 年 3 月 1 日，一位黑瘦男子带着个簇新的陶塑来拜访安吉教授。此人神情激动，甚至有些神经质的感觉，他的名片上印着亨利 · 东尼 ·；维尔考斯克。我的叔祖父认得此人，他是一个显赫家族的么子，近来在罗得岛设计学院学习雕塑，独自住在学院附近的鸢尾楼公寓。维尔考斯克的聪慧与怪诞众人皆知，他是个早熟的年轻人自幼惯于从离奇故事和古怪梦境中寻找关联，而且乐此不疲。他自称有“精神过敏症（psychically hypersensitive）”，但是在这个传统商贸城市生活的老实人只觉得他“古怪”而已。他很少参加社交活动，所以渐渐地就被人们所遗忘，只有在一些外来美术家的圈子里还有几分名气。即便是普洛维登斯艺术俱乐部里乡土观念浓厚的人们，也认为他已经无可救药了。

教授在笔记中写道，雕塑家造访的目的是为了借助他的考古学知识，鉴定雕塑上的象形文字。这个年轻人谈吐虚浮，语焉不详，举止造作，态度疏离；而那崭新的陶片怎么看也不像是能和考古学扯关系的东西，因此教授的回应并不怎么客气。但维尔考斯克接下来说了一句话让他印象深刻，以至于可以在事后一字不落的记录下来。这句话给人一种如诗般缥缈不实的感觉——这感觉也始终贯穿在整场对话之中，后来我发现这也是维尔考斯克性格的写照。他说：“它是新的，这毋庸置疑。毕竟我昨夜才将它塑成，在梦中那陌生的城市里；这梦比富饶的提尔更悠久，比沉睡的史芬克斯更陈旧，比巴比伦的空中花园还要古老。”

接着，年轻的雕塑家便开始讲述他记忆中的梦境，这个故事杂乱无章、毫无逻辑可言，但却引起了我叔祖父的极大兴趣。在那天前夜，新英格兰地区发生了一次轻微地震，震感在近几年内是最强；这次地震对维尔考斯克的梦产生了很深远的影响……

雕塑家在梦中进入了一个前所未见的世界。他梦到由宏砖巨瓦筑成的雄伟城市，四壁间遍布青苔软泥，萦绕着某种潜在的危机感。在城市的墙壁和立柱上布满了象形文字，而从地下无法辨别的方向上传来了一种不能称之为声音的言语；尽管这只是一种必须通过想象力才能转化成声音的混沌感，不过他还是尽力将它写成了两个词，两个几乎无法发音的词：“Cthulhu fhtagn”。

就是这两个词让安吉教授兴奋莫名。他秉持着缜密的科学态度向雕塑家询问了梦中的每一个细节，接着又狂热地研究起年轻人在梦中塑成的陶片来。维尔考斯克说，当他从怪梦中醒来时，发现自己只穿着睡袍，浑身冰冷，手里正做着这件雕塑。他后来告诉我，象形文字和图符的辨识工作进展缓慢，安吉教授还曾因此恼恨起自己岁数来。我的叔祖父提出的许多问题都让这位访客摸不着头脑，尤其是那些试图将他与神秘教派和团体联系起来的问题；教授还多次赌咒发誓，如果维尔考斯克自承是某个著名密教或邪教的成员的话，他绝对保证为其守秘。最后，安吉教授终于相信雕塑家对神秘学一无所知，他请求年轻人一定要把日后所做的梦告诉他。事实证明，这项调查收获颇丰，在后面的手稿中，教授记录了年轻人每日造访时的叙述。通过这些资料，我的叔祖父将雕塑家梦境中时常出现的昏暗巨大的建筑，与一种来自地底的声音或者说是话语联系起来。这不断重复的声音混沌难解就像是梦中呓语，其中经常出现的两个音节，用字母拼出就是 "Cthulhu" 和 "R'lyeh"。



El Shaddai

ASCENSION OF THE·METATRON

文 狼来了 美编 anubis

幻境神界 大天使的崛起

世界观剖析

游戏发售已有两个月之久，相信动作游戏的爱好者们早已通关或者全奖杯/成就收集。放下本作中的动作部分不提，改编自《旧约圣经》的剧情其实是非常引人入胜的，下文将对剧情的出处、涉及到世界观的关键词等内容作出解析，希望在看过本文后，能令更多的读者去尝试本作。

关于《以诺书》

在耶稣基督降临之前，有一部假托“以诺”之名所写的《以诺书》在民间流传。该书是启示文学之一，内容记载了在大洪水之前以诺与上帝同行的三百年中所见的异象。原文为希伯来文（或亚兰文），全书分为5卷，共108章。作者假借以诺之口讲述人类的堕落、弥赛亚的降临、世界末日、末日审判、天堂地狱等异象。此书在早期的教会中颇具影响力，《犹大书》的作者曾引用此书，甚至在很长的一段时间里被视为正典。早期的教父如德尔图良、奥利金等人都认为此书是由以诺所作。但从4世纪开始，教会中有不少人开始对其真实性产生了质疑，奥古斯丁、哲罗姆等教父皆认为此书是伪托以诺之作。因此，《以诺书》被大部份的基督教会以及现代的犹太教会视为伪经，将其排除在正典之外。现在只有埃塞俄比亚教会将《以诺书》视为正典的一部分，在教会中被称为《埃塞俄比亚以诺启示录》。

以诺在天主教中译为哈诺客，英语为 Enoch，也就是游戏中的主人公**イ－ノック**（伊诺克），以诺这个名字包含了几个意思：第一，奉献；第二，开始的；第三，教师。根据《圣经·创世记》第5章21—24节中的记载：“以诺活到六十五岁，生了玛土撒拉。以诺生下儿子玛土撒拉之后，与神同行三百年，并且生儿育女。以诺共活了三百六十五岁，神将他领去，他就不在人世了。”大部分人都认为以诺没有尝到死亡的滋味，被神直接接到了天堂。但也有些解经家认为以诺并未到过天堂，而是和所有人一样经历了死亡。

剧情梗概

故事发生在人类刚刚拥有“言语”与“思想”的时代。神对人类这种未成熟生物的进化过程感到担忧，于是命令看守天使前往地上界监视人类。看守天使们在地上界持续地观察着人类，其时间之长令人无法用言语来形容，而人类的自由奔放，洋溢着感情与生命力的生活让看守天使为之着迷。这种憧憬越发地强烈，终于，渴望与人类一同生活的看守天使放弃了神使的身分，犯下了堕天的禁忌。

背叛神且堕入地上界成为堕天使的看守天使们，激怒了天界的最高机构**エルダ**－评议会，评议会认为堕天使的降落使得地上界的人类已经偏离了原本应有的进化之路，于是决定用一场空前巨大的洪水将地上界的一切生物灭绝。

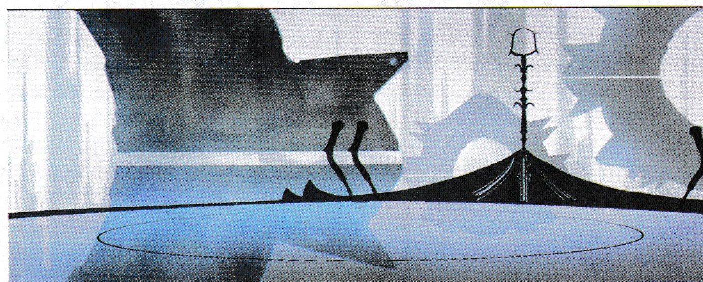
然而，有人对洪水灭世计划持反对意见。这个人就是曾经身为人类、有着纯洁与坚强的心、受到神之意志而被召唤到天界担任书记官一职的**イ－ノック**。

在**イ－ノック**的请愿下以及**エルダ**－评议会对人类产生的怜悯之心，评议会最终答应暂缓灭世计划，但前提是**イ－ノック**必须前去抓捕堕天使并将他们幽禁到天界的牢狱之中。

为了阻止洪水计划，无论如何都要将堕天使们带回天界来的**イ－ノック**，回到了地上界。就在那时，他遇到了身为7位堕天使中一员的**アザゼル**，于是**イ－ノック**说服他束手就擒。

然而**アザゼル**并没有降服，他对**イ－ノック**作出了不要试图寻找他们的警告之后，便与其余的堕天使们一样，匿藏在地上界的某处。因此，赌上了地上界的命运，**イ－ノック**搜索堕天使踪迹的漫长之旅开始了。

这是一个不允许被流传的、远古的故事。

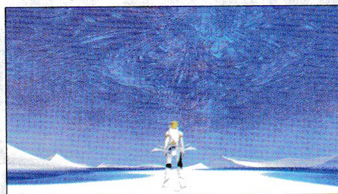


世界观设定

《El Shaddai》是摘取了圣书的一部分来作为世界观设定的，虽说如此，由于经过不少的改动，熟悉原作的读者也未必能搞清楚各种错综复杂的剧情，下面列出本作的一些关键词解释以帮助读者更好地了解游戏的剧情及世界观。

01 天界 聚集着神使的光之园

天界的大陆被河川分别三大板块。所有的天使在天界中都以一种名为“アストラル体”的方式存在，通俗一点来说就是只有“灵魂”而没有实体，因此主角イ－ノック作为唯一一个拥有实体的人，在天界里是非常特殊的。因受到天界的召唤而进入天界的地上界居民，被称为“シャダラ－”，イ－ノック的上一任书记官是初代的シャダラ－。此外，“承认”在天界中有着重要的意义，被天界所“承认”过的事物才会有“形态”和“存在”。



02 地上界 人与其他事物共存的不安定世界

地上界也称为人间界。本作的时间设定在人类正式记载的纪元前1～2个世纪，但详细的年代并没有说明。游戏里イ－ノック的行动舞台及背德之塔被设定在现代的地中海周边。当时的地上界正因为人类在争夺“王”的身分而展开了规模巨大的权力战争，而从天界降下至地上界以寻找堕天使踪迹的主角也被卷入到了这场战争之中。在地上界生活着的人类是无法以实体的形态前往天界和冥界的，虽然如此，他们却有着“天界和冥界应该存在于某个地方”的肯定意识。



03 冥界 在黑暗的深渊中蠢蠢欲动的迷之存在

冥界，引申着黑暗。作为与天界对立的势力，冥界的居民无论在任何时候都有着取代天界的想法。为了达到这个目的，冥界首先通过各种手段来增加自己的势力，其中最常用的做法就是引诱彷徨于地上界的灵魂，令他们投奔冥界。同样的，天界也以“升天”的方式将地上界的灵魂拉拢到自己的势力里。冥界和天界的这种做法被称为“地上界的灵魂之争”。冥界还拥有如“入口”般的场所，而在冥界的最深部存在着名为“真冥界”的地方。实体无法前往冥界却能进入真冥界，个中原因不得而知，因此天界的天使们将真冥界称为“未知的场所”。



04 神の武器 由睿智的神为了战斗而创造的结晶





アーチ—劈开一切的光之刃

天界中以羽毛为原型的模造物非常多，アーチ也是受其影响的产物之一。握柄部分以可伸缩的有机变形物作为素材，利刃的部分则是以可变成固定形态的能源体模仿“火”的形象来制作的。アーチ的特征是，在需要的时候，可令武器的持有者连同武器一起将自身的重量降到零以下，主角在游戏中装备アーチ时的滑空能力也因此得以解释。附带一提，神用アーチ作为牙签的替代品。





ガ－レ—贯穿一切的白银旋风

ガ－レ会根据武器持有者的意识而行动，当イ－ノック将目光停留在某处并通过意识下达“攻击”的命令时，ガ－レ的单体浮游单元便会极速地往该处射击。能在远距离进行攻防战是它的过人之处。利用ガ－レ的推进力，主角能够实现空中冲刺。各个单体浮游单元因为磁石的作用而互相吸引着，本身并不存在接合的地方。此外，虽然在游戏中没有提到，但只要破坏掉作为ガ－レ核心的圆环状部分，剩下的所有单体浮游单元便会失去力量散落在地上，无法继续操控。至于神将ガ－レ作为何种物件的替代品，没有人知道……



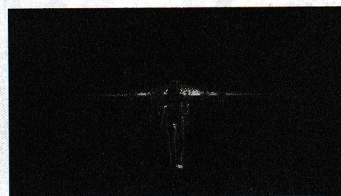


ベイル—粉碎一切的神之拳

ベイル是集攻防于一体，近战能力优秀的神之武器。它拥有两种形态，一种为双手分开装备的拳套攻击形态，另一种则为合二为一的盾牌防御形态。与アーチ的有机伸缩变化不同，ベイル在两种形态之间变化时在外形上的改变非常大，此外攻击和防御形态下的强度与重量都大不相同。值得一提的是，拳套形态中通过钝器砸向敌人的破坏力并不高，拳套先端部分的光圈才是伤害的主要来源。虽然有点不可思议，但神将ベイル活用为吃甜点时的小勺子。

05 グリゴリの天使

グリゴリの天使俗称“Watchers”，即“看守天使”。看守天使团里总共有88名天使成员，他们都被神派往地上界以观察并监视那里的生命（观察的主要区域在现代称为“地中海”的周边）。其中7位看守天使，因为长时间地观察地上界的“人类”而日久生情，就在这个时候，名为“セムヤザ”的天使与人类中的一名女子“相恋”，这也成为了他日后堕天的动机。然而，在那个时候的天界里并没有“相恋”的概念，不了解“相恋”含义的セムヤザ因为羞于启齿，没有将自己堕天的真正原因告诉其余的堕天使。



06 エルダ－评议会

从所有的天使中挑选出，被称为“长老”的天使是评议会的组成成员。作为长老，并不需要有很大的“岁数”，渊博的知识才是エルダ－评议会成员所必须具备的。评议会成员的想法及思维都比较保守（作为堕天使中的一员，セムヤザ也曾经是评议会的成员），他们的工作并不是执行已决定的事，而只是单纯地作出决定，具体的实行部分则交由其他天使来处理。以现代存在的机构来比喻评议会的话，他们的工作内容与“学生会”相似。



07 知恵の实

智慧之实俗称智慧的果实，是由神所创造的睿智结晶。这种在外观上闪耀着光辉的存在，会根据使用者的目的而发挥出相应的作用，假如心怀鬼胎的人使用它，那么就很有可能给世界带来灾害。堕天使将天界中为数不多的智慧之实夺走并转交给地上界的人类，人类因此得到了本来需要通过数个世纪数千年才能积累到的知识。被净化过的智慧之实是青色的，而未净化过的则显红色，最早吃过未净化的智慧之实的人类是亚当和夏娃。



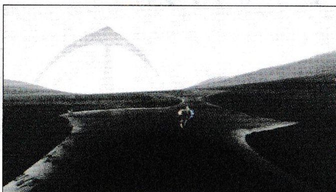
08 堕天

堕天的意思是从天界转生至地上界。除了代替神将神谕传达给地上界的人类以外，**天使不允许与人类有任何的接触。然而，7位堕天使为了满足自己的欲望而不惜触犯禁忌的“与人类嬉闹”。在堕天之时**，因为突入大气层时伴随着强大的冲击力，成功落至地上界后7位天使全都已经奄奄一息。眼看要气绝身亡之际，冥界向他们伸出了黑暗之手，借着拥有特殊能力的服装与使魔的力量，堕天使们的生命才得以延续。



09 帐

为了躲过天界的搜索，堕天使在地上界制作了类似于“帐幔”般的存在。帐幔拥有歪曲时空使人无法看见被它遮掩的事物的能力。在背德之塔顶部的发生装置放出了将周围都覆盖起来的帐幔，堕天使一行人也因此一直没有被天界发现。为了能固定好这层帐幔，背德之塔的周围还设置了外形像锚一样的碑，这种碑同时拥有接收并稳定帐幔以及连通帐幔内外作为“次元之门”的能力。



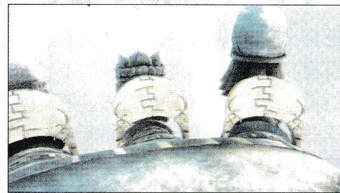
10 背德の塔

背德之塔是由堕天使中的**バラケル**与**セムヤザ**联手，借助了冥界的力量，以巨大化的冥界章鱼尸体作为基部而建造的。有“自动监测塔”之称的背德之塔，凭借其超越人类的智能而被定义在“生物”的范畴之外。外部塔壁上的眼睛，一直在监视着塔的周边情况。塔的底层非常广阔，面积之大相当于现代的东京都，底层的四周遍布着街道，接受了堕天使的恩惠的人类居住在此。此外，在往后的时代中，背德之塔成为了遗迹，而人类以此遗迹作为巴贝尔塔的根基，在数日内搭建出高耸入云的巨塔。



11 ミカエルの手・ミカエルの指轮

“**ミカエルの手**”是大天使**ミカエル**为了囚禁堕天使而制造出来的巨大手型建筑物，因此并非他本人的手。建筑物中的每一根手指都是一个牢狱，牢狱上的锁则是**ミカエル**的戒指。因为戒指从来都没有使用过，所以一直呈锁着的状态。另外，手指甲上不单止写有神的计划，甚至记载着**イーノック**旅程的始末。当**ミカエルの手**降落至地上界的瞬间，神的计划便被刻印在大地上，同时变成了神谕般的存在，至于神谕的内容，请参考剧情梗概。



12 ケガレと净化

ケガレ俗称“不洁”，不洁是一种不完全的状态，通过“净化”能避免其成为完全的状态。以人类的手是无法作出完整的事物来的，因此在地上界制造出来的神之武器，经过了一段时间后必定会进入不洁的状态。神将净化的能力授予了**イーノック**，直到**ルシフェル**将拥有净化能力的事实告诉了主角后，他才察觉到自己所具有的这一特殊能力。顺带一提，将人类的灵魂净化后，该灵魂便会受到召唤而进入天界；如果将不洁的灵魂放置不管的话，那么这个灵魂就会被牵引至黑暗的深渊，也就是所谓的冥界之中。



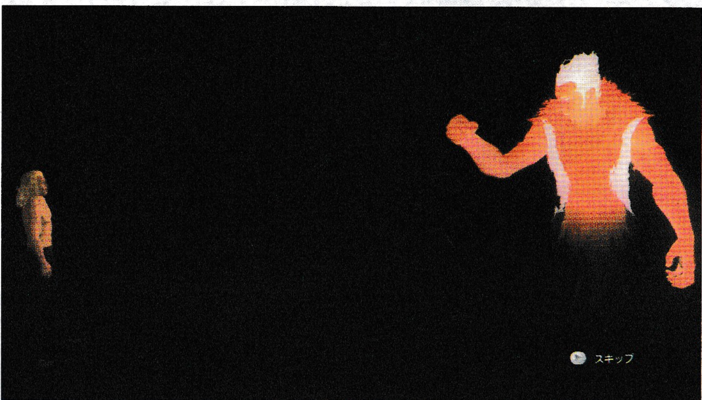
13 力の焰

力之焰其实是大天使**ウリエル**的灵魂碎片。为了帮助在地上界追寻堕天使踪迹的**イーノック**，**ウリエル**特意以“**アストラル体**”的形态留在了地上界。收集到的力之焰越多，主角借助大天使之力时的持续时间就越长。因为敌人也在收集，所以将它们击倒后才会散落出力之焰。值得注意的是，当**ウリエル**决定将力量借给主角后便再没有以白鸟的姿态出现过。此外，维持着“**アストラル体**”的形态停留在地上界，这对身为大天使的**ウリエル**本身来说也是一种极大的损害。



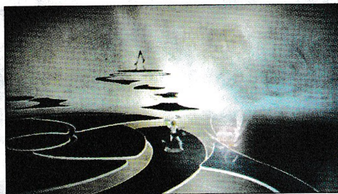
14 オーバーバースト

即“力量解放”，主角发动从**ウリエル**处借来的强大力量后所进入的状态。**ウリエル**为了帮助他在天界教授武术时的爱徒，特意来到了地上界。在力量解放的状态中，**イーノック**的攻击力得到提升，受损的护甲则会徐徐地自动修复，而**ウリエル**也会实体化与主角一同发动名为“**ウリエルスマッシュ**”的连携攻击。在力量解放状态中还可以发动一次威力巨大的“终结技”，发动该技能后无论剩余多少解放时间都将立即回到解放前的通常状态。



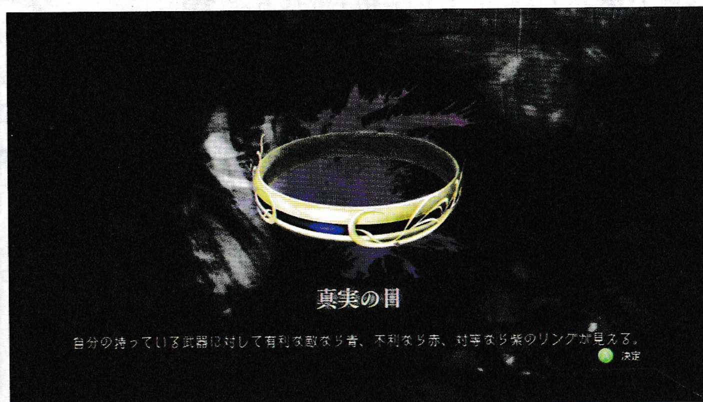
15 祝福の光

祝福之光是一种取得后能修复主角身上已破损护甲的不可思议的道具。**イ－ノック**身上的护甲是由无数的光之粒子构建而成的，而祝福之光本身其实是这些光之粒子聚集的地方，根据光之粒子聚集时密度的不同，取得祝福之光后对护甲的修复程度也有所不同。每次修复护甲时之所以能回复到破损前的样子，是因为光之粒子会根据护甲上残留的记忆而变成记忆中的形状。祝福之光除了修复护甲外，是无法回复**イ－ノック**的体力或者治愈他身上的伤口的。



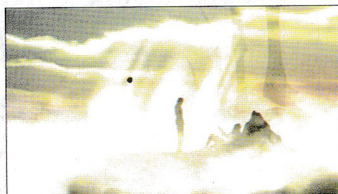
16 真实の目

真实之眼是一种外形像眼镜，可以透过它观察到武器性能的道具。作为被堕天使从天界中夺取而来的一种"智慧"，它本身其实是为了辅助技术人员的工作而存在的，因为并不是为了战斗而开发的，所以特别容易损坏。带上它后，假如装备者所持有的武器较敌人有优势，那么在敌人头上会出现一个蓝色的光环；己方处于劣势时光环变为红色，既没有优势也没有劣势时则为紫色。真实之眼偶尔会出现在藏有神之武器的"武器 Wisp"中。



17 自由の民

自由之民是一个与堕天使对抗的组织。自由之民的成员曾经接受过堕天使带来的"智慧"而过度进化，因此他们将打倒堕天使以取回原本的模样作为反抗的目标。他们通常的抗争方式是利用隐藏在帐幔外及背德之塔内部的通路，不断地收集各种情报。有鉴于此，组织里的成员几乎从来没有聚集到一起，他们一般以书信的方式互相通信，而成员与成员之间也非常有默契。自由之民从萨满那里得知了**イ－ノック**的事迹并将他认定为同伴。



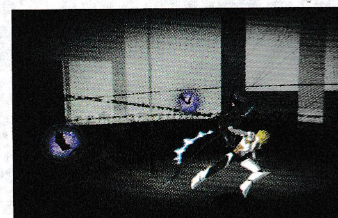
18 イシュタール传说

在地上界流传着一个名为"勇者**イシュタ－ル**"的传说。在**イ－ノック**降落至地上界的几百年以前，曾经出现过一个叫**イシュタ－ル**的勇者，他为了将**ネフィリム**从永劫的痛苦中解救出来（**ネフィリム**是堕天使与人类产下的、不被三界中任何一界所承认的悲惨存在），毅然地站出来与堕天使抗争。然而，在他筋疲力尽之际，火之**ネフィリム**制造出来的火焰将他吞噬了……在人们的印象中，**イシュタ－ル**是一个有着古铜色的肤色及满头银发的人。**ナンナ**相信**イシュタ－ル**存在于某个地方，并将这个传说告诉了**イ－ノック**。



19 ネザ－空间

ネザ－空间是**イ－ノック**与堕天使们战斗的舞台。空间里略显阴暗，身处在这个空间中的堕天使们会得到力量的加乘，因为这个原因，堕天使们经常会突如其来地出现在**イ－ノック**的面前并对他进行挑衅，目的就是为了将**イ－ノック**引入到这个对他们自身有利的空间中战斗，如此一来他们便能轻松地将**イ－ノック**击败。附带一提，空间中漂浮着的"**エルシャダイ**文字"并不是没有意义的乱码，而是包含着实际意义的特殊文字。



20 ルシフェルセ－ブ

以存盘点的形式出现在主角面前的**ルシフェル**，将**イ－ノック**的一举一动通过电话报告给神。其实根本不需要报告，因为神是全知全能的，之所以让**ルシフェル**向他报告，是因为神想差遣**ルシフェル**。尽管在每通电话的末尾时**ルシフェル**都会对神说"再联系"，但他却从来没有主动给神打过电话，一直等不到电话的神于是便主动给**ルシフェル**打电话，这种情况在不断地重复着。按心情来行事的**ルシフェル**到底有没有过给神打电话的念头，这一点连全知全能的神都不知道……





文化漫谈 斑斓之书

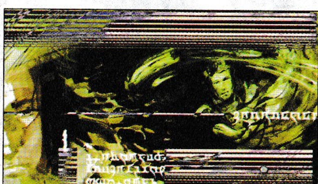
地上界的 365 年

イ－ノック曾经使用过 72 个名字在地上界寻找堕天使的踪影，这长达 365 年的漫长旅程在 Chapter 01 的后半部分中以开场动画的形式展示给玩家，以下将对动画里所出现的事物按顺序的进行解说。

【第 0 年】旅途的伊始

为了不让堕天使察觉到自己的存在，身着护甲的イ－ノック裹着轻纱，眼前除了巨大的湖外并无去路，这也暗示着旅程将会极其的艰辛。





【第 1 年】与良师的邂逅

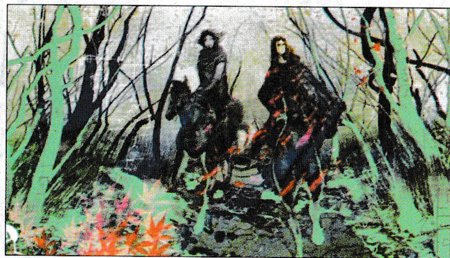
イ－ノック在旅途中遭到了盗贼的袭击，因为不能使用神的武器来战斗，没抵抗多久便被押到盗贼首领的面前，就在此时，大天使ウリエル附身到盗贼首领的身体上，イ－ノック因此逃过一劫。





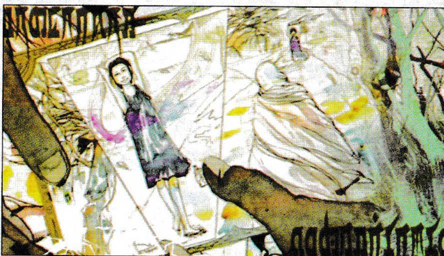
【第 3 年】最初的同伴

从盗贼团离开的イ－ノック再次踏上寻找堕天使的旅程。这时他遇到了旅途中的第一个同伴，面对因旅途的艰辛而心生负罪感的イ－ノック，同伴露出了会心的微笑。



【第 3 ~ 5 年】微小的声援

在路过的村庄歇脚时遇到了一名安排イ－ノック他们进食与休息的少女。她那天真无邪的笑容和发自内心的鼓励，令イ－ノック他们感到了一丝安慰。



【第 6 年】旅途的暗示

一直在暗中守护着イ－ノック的ルシフェル带着意味深远的笑容出现在イ－ノック的面前。在这个时候，イ－ノック并不知道自己的旅程将会持续 300 年以上。



【第 7 年】特异的占卜师

为了获取有关于堕天使的线索，イ－ノック来到了东洋。之后，他遇到了一名上半身为人、下半身为怪物的占卜师并以ア－チ抵着占卜师的身体强迫其吐出“塔”的这一关键线索。

【第 10 年】偷偷靠近的追兵

离开东洋后，イ－ノック开始寻找“塔”的踪迹，此时一名巫女来访并传达了大天使ガブリエル的神谕，イ－ノック因此得知了来自堕天使アザゼル的威胁正在悄然地逼近自己。





【第 17 ~ 21 年】逐渐离去的心

旅途中陪伴着イ－ノック的同伴们都逐渐老去，经过数次险情后同伴们开始感到绝望。回过神来才意识到旅程已经长达 20 年之久……同伴们一个接着一个的从イ－ノック的身边离去。





【第 23 年】大天使的加护

收到了ガブリエル的神谕后，将名字改为“ハドラニエル”的イ－ノック得到了另外一位占卜师的帮助。イ－ノック因此而坚定了自己受到大天使们加护的信念。

5 10 15 20

【第 25 ～ 34 年】各自的人生

过去那位纯真无邪的少女已经成长为一名成熟的女性。她告诉イ－ノック自己将要结婚并略带嘲讽地放下一句“我不会和你一样永葆青春”后便离去了。



【第 42 ～ 53 年】怪异的目光

终于有同伴因为衰老而去世，而イ－ノック却依然保持着青春。从那时候开始，对イ－ノック长生不老与其是否是神之化身的疑问便四处传开。



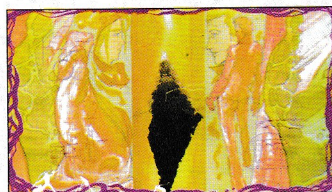
【第 56 ～ 60 年】碍眼的旅人

“长生不老的青年”的消息不胫而走，恐防自己的权利受到威胁的各国君王们，不断地下达杀害イ－ノック的命令。这些事情都发生在イ－ノック将名字改为“エヴェド”的期间。



【第 72 ～ 89 年】在朋友的墓碑前

当イ－ノック在逝去同伴的墓碑前祈祷时，ルシフェル现身了。イ－ノック向其发出了“从今以后自己是否都会像现在这样孤单寂寞”的疑问，ルシフェル回答他：“我会永远地陪在你身旁的。”





【第 92 ～ 99 年】礼物

一名巫女出现在将名字改为“ミドラ－シュ”的イ－ノック面前并传达了大天使ラファエル的神谕。据说イ－ノック还得到了回复体力的药作为礼物。



【第 100 年】第 100 年时的线索

イ－ノック终于找到了当初堕天使降落至地上界时因对地面造成的巨大冲击而遗留下来的巨坑。经过漫长的岁月后巨坑都变成了湖，湖及其周边的美丽景色受到了居民们的喜爱。





【第 200 ～ 227 年】由目的地而来的访客

在继续寻找着堕天使踪迹的イ－ノック面前，一名带着头帽的男子突然出现。该男子自称为“自由之民”并将“塔”以及塔内的详细状况告知イ－ノック。



【第 284 ～ 365 年】挡在前路的刺客

为了再次警告イ－ノック，堕天使アザゼル以幻象的形态出现。然而，焦躁的アザゼル让イ－ノック确信“背德之塔”已近在眼前。





20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210 220 230 240 250 260 270 280 290 300 310 320 330 340 350 360

结语

《幻境神界 大天使的崛起》的世界观解析和相关考究到此告一段落。由于篇幅的关系，更加深入的研究如“エルシャダイ文字”所指代的具体意思、7 位堕天使的考究等内容未能一一放上，为此表示遗憾的同时希望文章能加深读者们对本作世界观及其他相关方面的认识，并且在回顾这款游戏时能欣赏到更美的幻境。

我的房子

作者　大山猫

刘玉凝

罗茂仓终于掏出那个传说中的物事来了！镇实验小学五（一）班狂热的小学生们闪电般在教室后面堆成了一个人肉烟囱，烟囱最里面是罗茂仓用一年辟谷修炼存下的早饭钱和历年诡称被不良少年抢劫扣下的酱油钱换来的神器——一个非常袖珍的游戏机，大约还不到一块砖头那么大，黄绿色的大屏幕就算是贴上一张变形金刚不粘胶画片也遮不严，机身是宇宙飞船那样的灰色，散发高科技的神秘感。

“快开机快开机！”在此起彼伏的大呼小叫中，罗茂仓镇定自若地轻推开关，游戏机发出“叮”的一声音乐，绝对不是烟摊老女人玩的俄罗斯方块机那种乏善可陈的干涩电子音，简直是有如天籁！听得这帮小学生浑身起鸡皮疙瘩。

“太好听了！”有人感叹到。

屏幕伴随着音乐出现了图像，是非常细腻的七八个英文字母，圆润剔透，再接下来屏幕一闪就变成了全黑色。

“没有插卡。”罗茂仓得意地说，“这个游戏机的卡带一盒要卖一百块钱。游戏特别牛逼，能打坦克打街霸打魂斗罗。”

末了，他环视一下层层叠叠的人头，对演出效果很满意，丢下一句掷地有声的话：“这个游戏机，叫做猪逼。”

几十双发光的眼睛一齐心驰神往地望向那个全黑的屏幕，异口同声喊道：“哇塞！”

话音刚落，教室另一个角落传来刘玉凝的声音：“那个叫GB，是我二年级玩腻了卖掉的，电池盖上有我刻的‘玉’字。”

所有人看着罗茂仓将游戏机翻过来，看着他眼神慢慢黯淡，刘玉凝的绝对领域再次强势展开……

刘玉凝是镇上最有钱家的孩子，没有之一，远远超过之二。据说老爸是搞矿的，一个月几万块，就算是日元都算首富了。不过他并不炫富，行事孤僻低调，偶尔邀请谈得来的同学或者是班里的新人到家里玩游戏机，成绩全班第一，因此并不招人烦。

只是他最强大的必杀技总是将别人几千年的修为一瞬间打爆。

就是那句：“这个XX是我玩腻了卖掉的，有我的‘玉’字。”

据说刘玉凝家的房子有至少五十个房间，真实性未曾得到考证，不过每次去他家玩，总有同学在宽阔奢华的房子里迷路，找不到厕所或者大门。因此刘玉凝家的豪宅在小孩子口耳相传的作用下蒙上了厚厚的神秘色彩。

GB，FC，MD，SFC……在这个时间放慢了前进脚步的小镇上，孩子们玩着刘玉凝玩腻的玩具，迷失在刘玉凝迷宫样的家里，一点一点在成长的路上老去。

“我叫刘玉凝，刘备的刘，玉皇大帝的玉，凝练的凝，我的理想是设计世界上最豪华的房子。”这是刘玉凝同学在全班同学面前雷打不动的自我介绍。

周小雨

“周小雨你去哪儿？”刘玉凝喊那个径直站起来就走的女生。

“我上厕所。”周小雨头也不回。

刘玉凝丢下手柄追上去：“我带你去，你第一次来。”

“不用。”周小雨应着，轻车熟路穿过错综复杂的房间，把重重的厕所门摔在刘玉凝目瞪口呆的脸上。

面对所有同学的疑问，特别是那些多次在这套房子里迷路的同学的疑问，周小雨只一句轻描淡写的回答：

“这房子我以前住过。”

举众哗然。

“我叫周小雨，周总理的周，小朋友的小，毛毛雨的毛。我的理想是住遍全世界的房子。”

停了一会，没人说话，于是她指着同学说：“你家的房子我住过，还有你家的，你家的，你家的……”

六年级转学生周小雨第一天就在全年级扔下了一颗重磅炸弹。

周小雨爱炫耀，行事极其孤僻低调，从来不邀请同学到家里玩，不和任何人一起上学放学，甚至没人知道她家在哪儿，生日是日历上根本不存在的2月29号，成绩全校第一，这个在1999年空降六（一）班的世纪末风云人物浑身都是谜团，让人敬若神明。

必杀技：“你们家我以前住过。”

伤害值：一辈子辛辛苦苦攒的存在感刹那间灰飞烟灭。

面对无敌的周小雨，刘玉凝摇起白旗。

“你玩过口袋妖怪么？刚出的，特别火。”刘玉凝讨好地递过自己刚买回来的厚GB和新买的游戏卡，杂志上说这个游戏对女孩子有无坚不

摧的杀伤力。

周小雨接过去，摆弄了一会，不置可否。

刘玉凝感到一种从未体验过的挫败，他没有要回游戏机，更不敢声张自己主动把游戏机带来学校给周小雨玩。在往后的日子里，他不断偷偷塞给周小雨新游戏卡，期待她能在玩着他的游戏机时能有一丝笑容。

终于插上了花花绿绿游戏卡的GB仿佛插上了五彩缤纷翅膀的凤凰，周小雨驾驭着这只光彩夺目的凤凰在全班男女老少艳羡的目光中畅快飞翔。

流浪家

千禧年伊始，周小雨来到六（一）班快有一年了。

早晨，周小雨的爸爸和周小雨一起走进教师办公室。

砖头GB坐镇班主任黄老师的办公桌，周小雨站在一旁一言不发。

周小雨的父亲发现周小雨最近没有好好睡觉，是因为躲在被子里玩这个来路不明的高科技玩意儿。问起这个游戏机的来历，周小雨说是同学借的，可是这个答案就和所有偷东西的小孩的答案一样，在成人的世界里，等同于“无可奉告”。

“周爸爸，咱们先别武断责怪孩子偷东西，应该先问问同学们这个游戏机的真实来历。”黄老师安慰周小雨的爸爸。

不一会，刘玉凝来了，他承认了这台游戏机的所有权，但是应该有“玉”字的地方贴着不干胶画片，好不容易撕下来，被白色胶痕污染得面目全非的电池盖上看不到刘玉凝惯用于宣告主权的标志。

黄老师又叫来几个同学询问，得到的答案是这个游戏机是周小雨的，周小雨经常在班里拿着它炫耀。

这样的结果令人迷惑，于是黄老师试探着问周小雨的爸爸：“会不会是小雨自己拿钱买的？家里有没有丢过一笔钱？或者小雨用自己存的零花钱买的？”

“小雨没有零花钱，我们家也没有那么多钱拿来买这个东西。”周爸爸斩钉截铁地答道。

“您是做什么工作的？”黄老师终于问出了这个早就压在心底的问题。

“我在工地干活。”周爸爸说。

原来这就是困扰了大家近一年的真相。周小雨的爸爸是一名建筑工人，也干装修，周小雨没有妈妈，随着父亲走过一个一个建筑工地，睡铁皮屋，住毛坯房。流浪在城市喧嚣的角落。她童年的全部，就是地道一般的地基，长满红锈的钢筋，迷宫一样的墙壁。

是的，她确实和父亲居住过数不清的新房，其中大部分房子新得连墙壁都还没有合拢，只是这些由她的父亲亲手建造的房子，不属于他们。他们不属于城市，不属于原始，他们只是城市占领原始的一段过渡时。

也许就像她的生日2月29日一样，她从生下来就注定只有四分之一的时间存在于这个五光十色的世界上。

这个事实似乎理所当然地比游戏机的来历更重要，于是黄老师自然理所当然地确定了游戏机的主权，并且行使了事实的最终解释权。在和颜悦色地送走刘玉凝后，黄老师回首往事：一年以来，由于不清楚周小雨的来历，只是看到刘玉凝对周小雨敬若神明，黄老师担心得罪这个小女孩神秘的后台，因此只好对其公然在学校玩游戏机的行为放任自流，实在大伤颜面。她转过身来面对这对父女，心中感到终于长出了一口恶气。她慢悠悠地坐回椅子上，随手拿过作文簿开始批阅。

“周小雨，你看看你家里这个情况，看看你爸爸这么辛苦，你还这么贪玩！你怎么对得起你爸爸，怎么对得起学校和老师？啊？”黄老师在几本花里胡哨的作文簿上皱着眉头蓄满了力，头也不抬，开始对周小雨发动超杀。

“每个人都玩，为什么就我不能玩？”周小雨迅速反击。

“小雨！”周爸爸低吼。

“周小雨你还顶嘴是吧？”黄老师在金丝眼镜后扬起眉毛，极富优越感地盯着周小雨，周小雨倔强地盯回来，一时间两人僵持着一言不发。

当黄老师在作文纸的对号尾巴上画下第六个点时，周小雨眨了一下眼睛，黄老师立刻冷笑：“我教了这么多年的学生，从来没有见过像你这样的！明明家里条件这么差，还整天就知道玩！俗话说穷人的孩子早当家，你周小雨倒好！不以为耻反以为荣，小小年纪爱慕虚荣好的不学学人家炫耀攀比！”

我们伟大的班主任语文老师黄建华桃李满园，阅人无数，把也是很伟大的革命文学家鲁迅先生用笔杆子当武器的精神继承得淋漓尽致。人说打人不打脸，骂人不揭短，黄老师可觉得非也非也。文学是很严肃的事物，不像乒乓球友谊赛那么虚伪那么政治，还讲究你来我往。对黄老师来讲，骂人就是要揭短，直接照面门招呼一下毙命立刻结束战斗，否则就是找茬吵架，就是耍流氓。所以人家从来都是就事论事，不谈祖宗的。

“为什么别人可以炫耀我就不可以炫耀？”

“小雨！”

“霍！小丫头片子！你炫耀个什么啊？你有东西可以炫耀么？那个游戏机是你的？有本事自己买一个来炫耀啊！我今天算是开了眼界！真没见过你这么不要脸的学生！什么都没有也学人家炫耀……”

“黄老师！”周爸爸挡在周小雨和黄老师中间，说，“我们家小雨不懂事惹您生气了，是我教的不好，回去我教训她，您消消气。”

“你也是，女不教，父之过，我说的古文你听得懂么？就是说你要尽到当父亲的责任，不能光生下来什么都不管啊！是吧？我说这些也是为了你们家小雨好，毕竟小雨成绩还可以，换了是别人我操那么多心干嘛呢？是吧？”

“是是，黄老师教育得是。我这个人没文化，女儿不懂事，给老师们添麻烦了，回家我一定教训她，让她知道错了。”

“小雨呢，别的还行，就是爱虚荣这点一定要改，这样发展下去，以后怎么得了？你们当父母的，不能只管孩子的吃穿，你看看，在学校出了这么大的事，要不是发现得早，小时偷针长大偷金，以后还得了？”“恩，我一定狠狠教训她……”

周爸爸好说歹说，反复强调回家要收拾周小雨，黄老师才收了神通，放他们父女俩回家。

父女俩出办公室时，黄老师拧开茶杯，吹了吹茶叶，又补充一句：“不要乱打孩子啊，最重要的是让孩子明白道理，打孩子不能解决问题。”

就在周小雨即将迎来人生第三个生日时，她再一次和爸爸一起坐在拖拉机后面离开了这个遗忘他们的城市——说遗忘不甚恰当，他们其实没有占据过这个城市的记忆一分一毫。拔地而起的高楼大厦在天边林立，好像数不清的同学的脸一样姿容各异，不过它们在周小雨眼里全都是灰色的。也许是因为他们都还没有被卖出去吧，周小雨想。

但是这些灰色的建筑在周小雨的生活中焕发出独特的生命力，墙壁的隔层，地板的缝隙，闭上眼睛，周小雨能看见所有孩子眼中不存在的世界。

“爸，我不能炫耀么？”睁开眼睛，周小雨问身边的父亲。

“…………”



父亲深深地吸了一口烟，吐出来，“小雨，你要好好学习，爸给不了你什么，你要靠自己给自己买个房子。”

“我不喜欢房子，我想玩游戏。”

“听话，考个好大学，学建筑设计，不要像爸，盖一辈子房子，也挣不回一间自己的。”

“没关系的爸，我住过那么多房子已经腻了，没有房子也没什么。”

“小雨！”父亲无法解释心中的感受，“你要挣钱，以后才可以住在自己的房子里玩游戏。”

“可是我现在就想玩游戏。”

“但是等你长大了，你就不想玩游戏了，那时候怎么办？”

“我最喜欢的就是游戏，”周小雨看着父亲，真诚地说，“我一辈子都会喜欢游戏的。真的。”她希望父亲可以真正体会一次自己的内心。

父亲叹了口气，缓缓地说：“人还是不要知道自己在追求什么的好。**我见过很多人走了很远，终于看清了自己追的是什么，却不再追了。**”

这是建筑工人周大林一辈子说过的最能在社会的地基烙下伤痕的话，这句话一辈子只说一次，只有12岁的周小雨听见了他的声音。

“考个好大学吧小雨，当一个建筑设计师。到那时如果你还爱玩游戏，你可以把上学时没玩过的游戏都补回来。在自己的房子里随便玩，没人拦你。”父亲说。

周小雨答应了父亲，虽然那时她不懂成人的这些复杂的关于时空的逻辑。

所以她没有告诉父亲，刘玉凝在她走前，把那只长得和砖头一样的GB送给了她。

刘玉凝向她保证，等自己当了建筑设计师，要送她一间自己设计的房子。

还有，GB背面已经洗干净的电池盖上刻着一个“毛”字。

在往后很长的一段生活里，她一想起这两件事情，就会笑起来。

建筑师

“毛毛，晚上回来的时候关门轻点好吧 :)”

周小雨看着贴在台灯上的纸条，感觉到四周的呼吸似乎变得很小声。看了看闹钟，现在是凌晨1:43。她把纸条扯下来扔进垃圾箱，端起脸盆去水房洗漱，用十秒钟的慢动作带上门。

在天津大学的三年半生活中，她习惯了用纸条和同宿舍的五个女生交流，因为她们生活在不同的时间里。

建筑学系的学生大都家境殷实，怀着各种关于城市的梦想，站在天塔俯瞰城市，目光可以穿越水泥，眼中是钢筋长成的森林。周小雨试过登上很多个楼顶，可惜她看不穿，只看到火箭一样上窜的房价，她想自己没有那样的天赋。于是她只能拼了命保持期末考试年级第一的位置，希望可以在毕业以后顺利进入设计院，等待集资建房时单位给她派个便宜的指标。

然后呢，她就可以不用担心天会塌下来，玩玩游戏。

有时候在深夜时分，她会到天津大学的求实BBS去和陌生人说说话。你知道，人心里是装不下秘密的。古代人心里要是有了秘密，他会跑去找一棵树，把秘密说进树洞里。现代人的树已经被城市淹没，好在还有BBS。周小雨在求实BBS的ID是maomao，大家叫她猫猫，因为她总是神出鬼没，很少说话。

好多年了，她随着父亲辗转了好多城市，住过各种各样的房子，不过她再没有和别人提起。她觉得自己好像是一只被关在宇宙飞船里冲破了大气层的猫，天空留下了飞过的痕迹，可她却没有飞过。

她一直带着那个砖头一样的GB，很遗憾刘玉凝当年把GB送给她时忘了给她游戏卡。这些年来，她偶尔会拨动它的开关，听一听那声清脆的音乐。2008年的新春，全国人民沉浸在对奥运的期待之中，她一个人坐在空荡荡的学校里，一下一下听着那声“叮”的开机音乐，好像是从没有人为她唱过的生日歌，很奢侈地听了两个小时，度过她的第五个生日。

她已经有些年头，没有住在属于某个人的房子里了。闭上眼睛，她看到了小时候在地基里爬地道，在连在一起的房间中捉迷藏的情景。想起藏在墙壁隔层里的GB，盖在地板底下的游戏卡带。她想念坐在夜空下的水泥地板，星光穿过没有墙壁的房间照在她的身上。想念在同学家里翻找房子的各个角落，寻找秘密。如今住在宿舍里，没有人会在宿舍里头藏秘密，宿舍里如果有什么不属于现下住户的东西，那不过是被人丢弃的垃圾。**秘密不是被丢弃，它们只是被人们放在那里。**

每个礼拜周小雨要跑三个地方做家教，那是在大学生活中为数不多地能走进叫做“家”的地方的机会。她有过尝试给一个13岁的小女孩展示取下墙角松动的瓷砖，露出墙壁后面那个神奇的异空间，只是其实如今这个年代13岁已经不能算小女孩了，因此接下来夸张的尖叫结束了她的第一次家教经历。

2010年6月，全世界都为世界杯和世博会疯狂，她争取到加入求实BBS做美工的勤工俭学机会，网站美工每个月可以挣到两百块的工资。为了当上技术站务，她开始学习C语言，因为技术站务每个月可以挣三百块。

周小雨敲了敲站务组办公室的门，门开了，各种口味的方便面气息扑面而来。门缝里是一个黑瘦的男生，鼻头架一副黑框眼镜，身上耷拉着皱巴巴的背心短裤。

“猫？”

“恩，是。老师通知我来面试。”周小雨有点紧张，此前她还没亲眼见过宅男，像初次进行第三类接触。

“没有面试，就是你了。”男生转身走进去，周小雨小心翼翼地跟在后面，看见他从杂志和食物堆里头挖出一角凉席。

“坐。”男生指着凉席，“有点乱，地方还是干净的。”

神仙啊……周小雨心中感叹，环视周围：巴掌大的办公室，窗户关的严严实实，堆砌的机箱看起来马上要把气喘吁吁的空调完胜。

“我叫张长博，id是fuyou，计院研二，有什么事就问我。”

在和fuyou的聊天中，周小雨了解到，天津大学批准架设BBS时网络学院才刚刚建立，没有够力的技术宅支持，于是站务组求助于水木BBS。水木方面欣然同意，以水木BBS源程序为蓝本建造了求实BBS，在此基础上不断修改发展。不过在修改程序实现本土化的过程中重写了很多语句并丢弃了一些功能，在求实BBS的源程序里留下了庞大的冗余语句。技术站务在维护BBS正常运行之余，主要工作就是要想办法清理掉这些冗余语句，并保证程序整体的逻辑关系。fuyou马上要毕业，然后去上海工作，所以很快就会出现职位空缺。用fuyou的话说就是“你现在跟着我好好学，等我走了，这个技术站务的职位就是你的。”

可是在跟着fuyou干了一个星期后，周小雨发现，清理语句的进程远远没有预计的那么顺利。也许是水木的程序也经过了多次发展，这些冗余语句在庞大的程序海洋里根深蒂固，牵一发而动全身，面对每删掉一个语句就冒出来的漫天BUG，他俩一筹莫展。

“简直就像是有人故意把那些句子写在里头，不让别人删掉一样！麻烦！”又一次抓狂的fuyou对周小雨抱怨道。

“而且，有件非常诡异的事你绝对想不到。”



fuyou 不自觉压低了声音对周小雨说，“我有次无意中把最开头那些没有意义的字符串按 4 个一小节分开，然后用 ASCII 码翻译成字符，你猜出来什么？”

“password matrix birth date（密码,矩阵,出生日期）” fuyou 的语气让周小雨背上感到一阵寒意。

“真的有可能是这样！”fuyou 看周小雨不说话，接着说，“你有没有听过矩阵加密法？通过矩阵乘法来隐藏信息。像这个样子：出生日期是一个 4 位数，将它写成列矩阵，再把源程序反译成数字写成方阵，列矩阵乘方阵，就能得到以 4 个数字为单元的字符串。”

周小雨心中一震。

“也就是说，这些冗余代码可能根本不是程序，而是一篇用 ASCII 码写成的文章！”fuyou 眉飞色舞，“如果这是真的，那这篇文章会是什么内容呢？末世预言？国家机密？天哪！半个 BBS 就是他写的一篇文章，太疯狂了！简直是你住进一间房子，把墙皮地板全剥开，发现里面是建筑师的留言，魔鬼建筑师！”

“那你知道那个解密矩阵，那个生日日期是哪一天么？”周小雨问道。

“最大的问题就在这里，一年有 365 天，加上日期排列顺序的变化，有几万个组合。我试过很多人的生日，好像都不对。翻译出来的结果要不干脆不成文，要不就是没有意义的单词组合。”

“矩阵计算和 ASCII 码转译可以写一个程序自动计算，对电脑来说不成问题，可是翻译出来的文章有没有意义还需要人力来鉴别，几万篇的工作量对我一个人来说太夸张了。”

“没准这串代码只是一个巧合，谁知道呢？没准只有这个魔鬼建筑师希望的那个人才能看到这篇文章真正的内容吧～我猜那个人说不定是撒旦的化身。”fuyou 若有所思地说，“你信我的猜想么？我们的 BBS 其实是人家的记事本。”

“不知道，我希望是真的。”周小雨说。她的血液里悄悄起了神奇的化学反应。代码墙里头隐藏的秘密……她闻到了久违的水泥的气息。

“太好了！我就知道！那你帮我一起来破译这个秘密吧！我去年就已经写好程序把所有的结果都算出来了，现在的工作就是一篇一篇地看有没有意义。把可能有意义的段落记下来，目前我才看了一半多点。帮个忙，你从 12 月 31 号往回看，ok？”fuyou 央求周小雨，“工资我拿两百，你拿三百，这种事我这辈子说不定就碰到这么一回，求你了～”

“好吧。”20 岁的大姑娘周小雨这辈子第一次体会心花怒放的时候故作矜持，还是蛮有难度的。

实际开始这项工作后，周小雨才发现原来每个月三百块不是那么好拿的，翻译过来的字符串乱七八糟，但是他们还得硬着头皮在字里行间寻找可能有意义的蛛丝马迹，因为他们不知道用 ASCII 码转译矩阵后，得到的是最终答案还是又一轮新的密码。他们天天泡在办公室里阅读那些字符，可是阅读的过程几乎没有任何给人鼓舞的消息，两个月的暑假马上就要过去了，让人无比沮丧。

“如果看完所有结果，我们还是找不到答案怎么办？”fuyou 泡着面，问周小雨。

“我不知道，我总觉得我们都距离答案那么近了，怎么会所有结果都……”周小雨突然心念一转，“所有结果？师父，你的计算程序还在么？让我看看。”

“在，怎么？”fuyou 调出计算程序，周小雨读了读，程序并不复杂，然后她修改了计算变量，点击运行。

几分钟后，一篇英文文章赫然出现在屏幕上。

fuyou 吃惊的下巴都要掉下来了：“你……你做了什么？”

“我把解密矩阵直接设置成了 2 月 29 日。”

“2 月 29……闰年……第 366 天！我 k！我直接导入日历算的，被摆了一道！这旧日的程序员！你怎么想到漏了这一天？”

“我……不知道，就是突然想起试了试。”周小雨心中泛起一种说不出来的感觉，“看看这篇文章写的是什么吧。”

游戏人

“哇！恭喜你发现我的彩蛋～我向毛主席保证没有伤害任何组织或者个人，我不会被批起来吧？不过跨省追捕很快就要对我无效了。

老实说写这样的信写了这么多，本来一直以为能亲眼见见发现我彩蛋的人长什么样，是男是女。现在想想也是过于自恋了。这世上除了白痴，又有谁活着那么闲，整天想着去关心别人藏起来的秘密？总之这是我留下的最后一封信了。明年这个时候，我就在加拿大蒙特利尔念游戏设计专业了。

回头看，当年打死我都想不到自己会要去国外一所不知名的大学念一个设计游戏的专业。人生啊！但是就算是要做游戏，大一的时候还信誓旦旦地非 Capcom 不进，谁知道我努力了三年，最后的选择是加拿大？谁又知道我以后会加入什么公司？育碧？EA？说实话我都不知道，也无所谓了。人确实是善变的动物。

想想看，自己玩了好多年游戏……回想起那些开心的、刺激的、遗憾的种种记忆和场景，大多是和游戏有关。交朋友是因为游戏，挨批评是因为游戏，现在到以后的一辈子，游戏更是要变成我的生活了。倒是决定了以游戏为生后，玩的游戏变得越来越少。这么多年我问过自己很多次，游戏还好玩么？我得不到答案。我现在知道了，不是知道了答案，而是知道了我已经不需要答案。游戏只是一种习惯，仅此而已。

真的很讽刺，那么多年我一直在思考自己为什么那么爱玩游戏，在这期间我学习了逻辑思维，学习了心理学，还学了程序与美术，我终于能够严谨地分析自己为什么爱玩游戏了，然后，你知道的，我发现自己已经不爱玩游戏了。

讲一个故事。不管有没有人看到这封信。说不定你听过——

小明的妈妈给了小明一块钱，叫小明去打五毛的酱油。小明怕忘记了，就一路念叨着‘五毛五毛’地走，走到酱油店门口遇到一条沟，小明没注意一脚踩了进去，大喊一声‘妈呀’。后来



走进酱油店老板问小明要打多少酱油，小明自信地告诉老板：‘妈呀。’

这个故事我最近想起来，有很多感触。可惜表达能力不行，讲不出自己的很多想法。可能你以后某一天会有同样的感触，那时你也会想起我和这个故事吧。

虽然现在我不爱玩游戏了，世界上还是有很多人像我以前那样迷恋游戏的，他们还需要感动人的游戏，而我应该把以前我体会到的感动传达下去。这就是我现在明知道业界已死，还打算继续坚持的理由。

我的上一封信……”

文章的最后是一长串链接。

“清华的大牛，原来我身边有真正的游戏人！”fuyou 张开双臂兴奋地狂喊，“天哪！EA，育碧！我梦寐以求的公司！这个大牛还那么淡定。不拜都不行！”

“可是我觉得这个人好像很悲伤。”周小雨若有所思地说。

“他怎么会悲伤？他就要去游戏圣地进修了，然后加入游戏业巨鳄，做全世界卖的游戏啊！”fuyou 激动地说，“他拥有所有学软件的学生梦寐以求的前途，你居然说他很悲伤！那我呢？混得好也顶多去做山寨网游，岂不就是杯具了？”

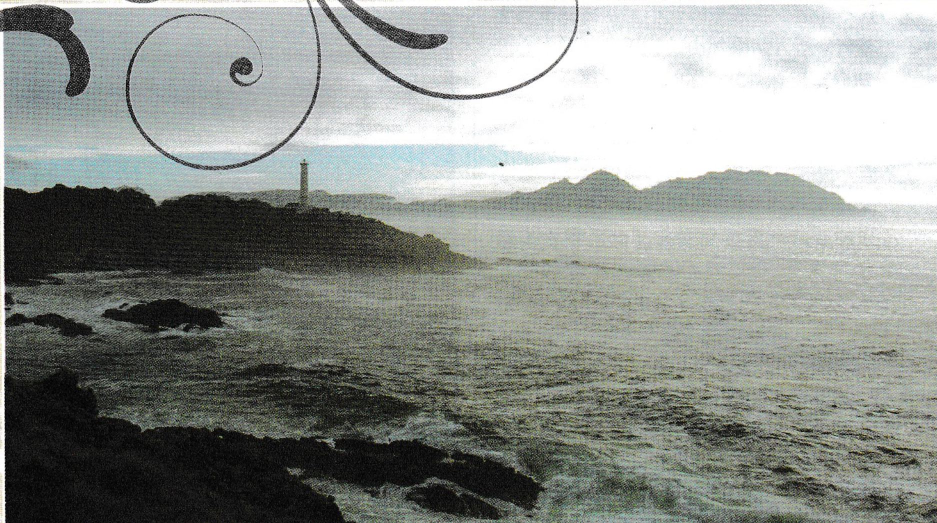
“我说不上来，我就是有那么种感觉，也许不是他自己的选择呢？”周小雨想起童年那些各式各样的房子，不过她没说出来。

“姐姐！做游戏的人，怎么可能不是自己的选择啊……我们这些写工资计算系统的才能叫做不是自己的选择，你们学建筑的不懂。”

周小雨没搭茬，她指着信的末尾说：“这封信最后提到还有上一封信，也许读一读上一封信会明白他的想法。”

“我觉得他在隐藏什么。”fuyou 说，“我感觉，一封一封地找回去，会找到一个大秘密。”

“什么秘密？”周小雨笑起来，“写给谁的



情书？”

“如果是写给我的，我希望是通往蒙特利尔的教材。”fuyou 说这句话的时候一本正经的样子让周小雨肃然起敬。

顺着信末给出的线索，那串链接指向一个教育资源网的共享网盘，网盘提供下载的是近百张CAD 图片。

“这是什么？”fuyou 看着全是线框和注释的图片莫名其妙。

“好像是什么东西的图纸……”周小雨一边浏览图片一边说，“像是……”

建筑蓝图。这组复杂的蓝图描绘了一间房子的布局，装修，布线甚至是施工。

“这些文字是什么意思？”fuyou 指着密布的标注问，“iso？GB？IT？好像在哪里见过。”

“是各种标准：国际标准，国家标准，精度等级什么的。”周小雨解释道，“这张图制作得非常全面，房间里的所有东西，事无巨细都做出了详尽标注——从水泥的编号到螺栓的标准……”

“连一个螺栓都要定死？你们建筑的作业这么变态？”

“我不知道……我没做过这么复杂的作业，研究生才要求达到这个水平吧我觉得。”周小雨皱着眉头说，“只能说作者是一个完美主义狂。”

这句话立即点燃了幻想狂 fuyou 的激情。于是在接下来他们将图纸挖了个底朝天：研究图层命名，作图历史记录，命令行，字号甚至是亮度值，寻找作者隐藏在字里行间的数学关系。

“蒙特利尔！”

在忙碌的深夜，fuyou 经常振臂高呼，惊起窗外一片狗叫。

可是，一个月过去了，一无斩获。

9 月，fuyou 接到去上海报道的通知。像他保证的那样，周小雨接任了他的位子。

“我不会放弃的，我一定要看看这个人的秘密到底是什么！你帮不帮我？”

在机场安检入口道别时，fuyou 问周小雨。

“放心吧，我一定对得起您老人家的栽培~”周小雨笑着说。

开学了，大四的课程非常轻松，不过周小雨依旧整日忙碌。她开始更努力学习软件专业的相关课程，一方面为了当好技术站务，另一方面试图解读那个人的秘密。

“我觉得这间房子有蹊跷……”fuyou 有天半夜打电话过来，电话那边充斥阵阵狗叫，“如果这间房子设计的那么详细，那么独一无二，那么……”

“那么我们自己建模把它还原出来，很可能就会发现作者隐藏的秘密！”周小雨喊道。

夜幕下的天津大学响起久违的，欢乐的狗叫。

如此细致的建模是一项大工程，周小雨进展的很慢。而且，随着完成度逐渐提高，她发现一个无法逾越的困难。

图纸中的部分标注，比如各种标准的编号，在软件库里没有。

于是她从设计手册里查阅，可是也找不到那些零件。

她百思不得其解，建模被迫搁浅。

冥冥中，她有了一个模糊的想法，于是她试着将那些查不到的编号用 ASCII 码翻译。没错！是单词和短句。

然后她发现了，所有的国标（GB）编号，都可以翻译成英文。

在经过整理后，答案浮出水面：这间房子所有的 GB 编号，其实是按顺序拆开的程序语句碎片，碎片拼凑完整后，程序的运行结果是用点阵填充写出来的一封信。

“用房子写信！”fuyou 咬牙切齿地说，“你们学建筑的欺负我大计院！”

●倒数第二封信●

“哇！恭喜你发现了我的彩蛋~我向毛主席保证没有伤害任何组织或者个人，谢绝跨省追捕！

说实话，现在的我没有了藏第一篇彩蛋时那种兴奋，打第一句问候语的时候其实是很勉强的。再说了，这么拐弯抹角地隐藏，真的怀疑有没有人会看到我写的这些文字。**就当做留给以后的我自己看的信吧，不知道未来的我会不会变成了自己曾经最鄙视的那种人，却还反过来觉得现在的我太幼稚。**

前两天看到神谷英树离职的新闻，Capcom 最后一个天才走了。现在 Capcom 已经如同行尸走肉，而日本游戏业萎缩成这样，就算进去了也只能喝西北风。人毕竟还是要吃饭的，我只能放弃去 Capcom 的梦想了。

一年前费那么大工夫转专业，从建筑转到软件，跨度大得我自己都害怕，也怀疑过未来。那时总想着不管怎样，都不会放弃梦想，都绝不后悔做过的选择。现在想想，其实要做到这些不算难。生活的最艰难在于：你还在坚持前进，但是你梦想的彼岸已经没有了，而你已经为这个梦想放弃了所有。

原来比没有翅膀更不能承受的痛是失去天空，这么说虽然有点矫情，但是我觉得自己现在正处在最黑暗的时候。

看到加拿大蒙特利尔大学有游戏设计专业，可是总感觉那么遥远，也不知道能不能进去。我想进欧美游戏公司。现在游戏业的核心已经转到了欧美，尽管是流水线作业，多少也能做一些积累。虽然跟当初设想的不太一样，也算是在曲折前进吧，起码生活不至于那么窘迫。

现在这个样子，我也不奢求能够有多大的成就，成为多大牌的明星制作人了。生活嘛，能够一直坚持做自己喜欢的事就已经足够。也许没有转专业的我现在已经在联系师兄去设计院实习，最多也就是稳定一点，说不定我会更迷茫。至少此刻我可以问心无愧地说，我对自己的选择没有后悔。

人一辈子最大的追求，大概就是死前能够说出这句话吧。

总感觉有千言万语堵在心头，又好像该写的都已经写了下来。就写到这里吧。

如果你还要寻找我的上一封信……”

信的最后仍旧是一长串链接。

“原来你也只是一个普通人……别担心，你的选择是对的，你会拿到蒙特利尔大学的 offer 的。”周小雨没发现，自己在安慰过去的人。

“可是，”她把信又看了一遍，有些疑惑，“你追求的所有事情在后来都实现了，为什么给人感觉还是那么失落？”

如果我们能够预料到自己以后的成功，可不可以，在前进时就不会像他写下这封信时这么悲伤和迷茫？是不是，在拼搏时留下的那些伤痕，就不会痛？也许一年后的他，是为曾经的自己失落。

“他没有失落啦！”fuyou 在电话里不以为然地说道，“我 k！真是不服不行了！这大哥还是转专业来的！难怪能画建筑蓝图！我必须要往前看看他到底有什么秘籍在，我真想去蒙特利尔！你要不要继续？”

“算我一个。”周小雨说，她从这个人的建筑学经历上看到了和自己隐约的联系。

他们跟着提示继续寻找下一封信。信末尾附带的链接通往一个个人相册。相册名字叫做“you rock my world”，里面存着上百张图片，图片内容全是整篇密密麻麻的数字。在每张图片的左上角单独有一块区域写着汉字笔画——大概是图片的编号。

他们先尝试将图片里的字符串用 ASCII 码转译，不过得到的答案都是乱码，看起来和图片的编号笔画没有任何关系。

然后 fuyou 想到作者的用意应该是要他们把特定的图片重叠来组成正确的字符串，而左上角的笔画则是线索。他们应该用这些笔画组成一个特定的汉字，或者是某句短语。但是说起来轻松做起来难，这些笔画的任意组合毫无疑问达到了

无穷尽。于是他们分头测试，在接下来的一个月里，这个恼人的字谜继续谋杀了他俩无数时间。

某天凌晨时分，她毫无征兆地成功了。原来答案就是在左上角用笔画组成一个“毛”字。

fuyou 听说结果的时候狠得牙痒痒的：“毛主席！毛主席确实震撼了我们的世界。我怎么没有早想到，他明明就写在每封信的开头！”

●倒数第三封信●

“哇！恭喜你发现了我的彩蛋～我向毛主席保证没有伤害任何组织或者个人，如果你能够把此刻的心情像我一样记录下来，我强烈要求看看！请发到我的邮箱 LYNxyz@levelup.cn

好奇过我是谁？我是一个游戏人！有没有猜到？告诉你都不怕的：我将会定义下一代 ACT！

当然我现在还在路上，目前是一个软件专业的学生。刚刚转到软件专业。这篇彩蛋算是我的第一个公开作业吧。

来这个专业还真是来对了！！做游戏是实习，玩游戏是调查，买游戏机还可以用实验室公费！！我靠！难怪这个专业这么难考……

不过话说回来，真正转了专业后才发现原来不只是换个宿舍那么简单。学习压力还是蛮大的。先前周围的家伙看起来那么沙包，原来肚子里还真有点料，我在专业里成绩只是中等，有时候真担心到时候毕业了能不能去东京留学，能不能进 Capcom。先前只不过是想想而已，现在终于上路了，心里却有种无处不在的焦躁，一分钟都不敢浪费。但是日本游戏公司那么遥远，连路都看不到，有时会有点害怕。

老爸那边，一直想和他商量，可是总开不了口，想着也不一定能转，就先等着吧。等着等着，交了申请，过了选拔考试，又过了专业考试，一直到收到学院的接收通知。才没有办法拖了，和老爸打了电话。倒没有预想中的争吵。老爸很爽快地就同意了，当然毫无意外，他听起来没有为我开心的意思。

“有选择就会有放弃，最难的不是放弃，而是接受自己做的选择。”老爸说，很有道理。进来后我体会到了，自己不是做游戏的最好的那块料。但是，我更不是设计房子的达人。如果同样要打拼，我愿意做自己最喜欢的事情，起码不会那么痛苦。



这也是我从小以来的梦想，我会丢掉所有杂念，一心一意永远坚持下去！

上一封信 bbs.a9vg.com LYNxyz”

“傻瓜……总是想得这么单纯。”周小雨看完信，强烈的惋惜冲击她的心头，“早知道后来会那样，当初应该给自己留条后路。”

可是人总是没法早知道后来会怎样的。她心里明白，他做了所有他能做的努力，但是他不能控制大海另一边的世界。

fuyou 看了信后没有回复。

“我体会到了，你说的悲哀。把人生反过来看原来是这么残酷的事情。人毕竟还是要吃饭的，理想不能当饭吃。”第二天，fuyou 才给周小雨发来一条短信。

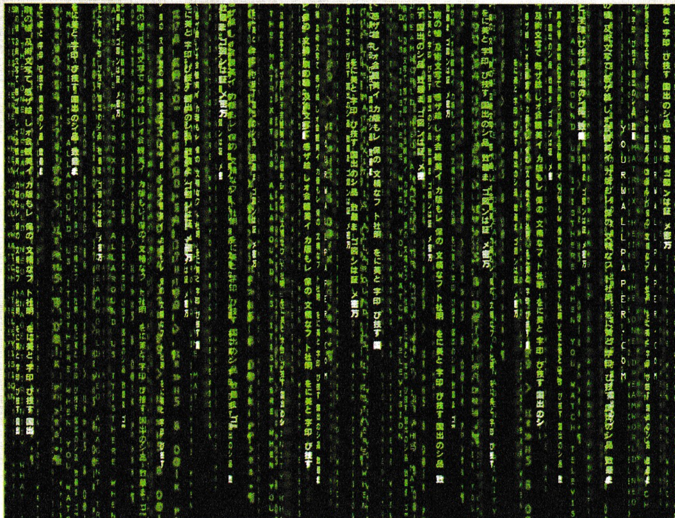
想起这些年来自己的努力，向着一个并不热爱的目标拼命前进，想起如影随形的身不由己，未来的不确定，周小雨突然感觉到和信的作者产生了无比强烈的共鸣。

是啊，翻山越岭，人能做的也就是这些了。只有神才可以控制地壳运动。

几天以后，fuyou 的短信再次传来：“我敬佩他，我想接着往前看，看是什么给了他这种力量。”

很奇妙是不是？人生对我们来说，结果其实不那么重要，最重要的还是原因，或者说，理由。

早在短信发来前，周小雨就已经在继续寻找了，她感到一种无法阻止的冲动要她一直无止境地追寻下去。



信的末尾和后两封不同，这次的线索留下的是一个网址和一个账号。那个账号……联想到后几封信的解密线索，她心中开始怀疑。

信里的链接是个游戏论坛。敲入账号，登录提示问题出现一行文字：“你玩的第一个电子游戏是什么？”

“口袋妖怪”周小雨写道，点击确定。

浏览器提示登陆成功，正在自动跳转。

周小雨的怀疑越来越重。她想在找到第一封信之前都不能让 fuyou 看这些信了。

账户使用记录表明用户曾经在论坛里很活跃，不过发表文章因为时间久远已经全都被删除了。周小雨仔细检查着用户信息，寻找线索，没有什么收获。

而在账户的网盘里，存着一个 txt 文档。

对一个文档来说，4.3m 的文件大小已经算是很大篇幅了，恐怕这个文本里头写的不是日记。下载完毕，周小雨点开这个文本。

不出所料，依然是整篇乱码。

她再次将文本进行 ASCII 码转译，寻找其中的数学规律，但是无济于事。

“你到底在隐藏什么？”周小雨对着满屏的乱码喃喃。

突然，她心念一转，后一封信是他的第一个程序作品，那么前一篇就应该与程序无关了……

她把文本后缀名 txt 改成 jpg，文本的缩略图变成了一幅图片。

打开一看，是一张手写信件的扫描图。

信的开头仍然是那句千篇一律的问候，不过这一次变成了手写的，清秀的字迹有一种久违的亲切感。

●倒数第四封信●

“哇！恭喜你发现了我的秘密！我向毛主席保证没有伤害任何组织或者个人，我要是把字写得潦草一点，那才是最简洁但是无法破译的终极密码。

虽然我觉得可能这封信你永远也看不到，我还是要向你宣布：我决定要转软件专业了。

然后去日本留学，进游戏公司当制作人，你会在制作人名单看见我的名字。

说真的，我觉得现在的游戏已经变了。没有性格，没有风骨，仅仅是 Capcom 的四叶草还有真正的游戏人，那里就是我的目标。

不知道你会不会奇怪我会放弃建筑学，我自己其实也不是很确定。但是所有的朋友都说早就感觉我会有这么一天会做出这样的选择。是啊，回头想想，我做的最多的事情，最关注的信息，最深刻的记忆，都和游戏有关。就连收到清华大学建筑学院的录取通知书时我也没有像现在这样



这么兴奋。

一直说着要当建筑师，但是我从来没有真正为房子的结构和材料之类的东西着迷过。念叨了那么多年的理想，也许不过是用来欺骗父母和自己，装作一个大人喜欢的人那样活下去。十年过去了，游戏已经成为了一个被社会承认的产业，那为什么还要去当建筑设计师呢？直接做游戏不就好了么？干哪一行不都可以存钱买房子么？在我最摇摆不定的时候，想起小时候你说要住我设计的房子，但是又想起你玩GB的开心的样子，那么独特，那么纯粹。这是我的人生，我想过得对得起自己。

所以，我想让你玩我设计的游戏。应该要比住在我设计的房子里更加美妙吧。

我发誓，你会在四叶草最经典的作品上看见我的名字。

第一封信……"

这一次留下的前一封信的线索不再是密码，而是一个地址，地址后边是写着(02,29)。

周小雨向老师请了一个星期的病假，去往那个火车行驶一次日升日落远的城市，那个1999年她第一次玩到电子游戏的城市。

信上的地址是一座已经废弃的剧场。正门贴着封条，周小雨绕到剧场侧面，杂草丛生，木质百叶窗被木条钉死。她一扇窗一扇窗地查看，发现其中一扇窗户的木条已经被撬开。翻入室内，灰色烟雾弥漫大厅，昏暗的光线在舞台上画出巨大的斑马线，座椅大多是坏的，过道上还有流浪汉的被褥。

周小雨照着地址后边的坐标找到那个座位，座椅只剩下一个空支架，木板大概是被流浪汉拿去当柴火烧了。这里就算藏着什么秘密，恐怕也早被别人取走了。

周小雨看着地面愣了一会，抬头望向蛛网缭绕的天花板。

楼顶风很大，地面铺着灰色的隔热层水泥砖，无数个小方格好像一个宽阔的围棋棋盘。周小雨找到那个坐标指示的格子，看不出有什么异样。她捡起半块砖头，用力砸向那块小方砖，砸了七八下，水泥砖塌了下去，拨开碎片，露出一个铁盒子，盒子里有封信。

这么多年你还玩游戏么？我一直想把属于你的游戏给你，但是找不到你。你那么擅长寻找秘密，那我把秘密放在这里，这个地方以前是我家，你还记得么？希望你能自己找来。

真想再和你一起玩游戏，毛主席。"

盒子里还有一盒GB卡，是《口袋妖怪》

●第一封信●

"2006年7月10日，收到清华建筑学的录取通知。念叨了那么久的理想终于实现了，没有想象中的兴奋。真好笑，明明是一个新的开始，我感觉到的只有结束的轻松。

昨晚又梦见你了，梦见你拿着GB在同学面前炫耀，有战神，有MGS，有光环，虽然都是山寨版的，但是说实话我真羡慕你啊！羡慕你的真实洒脱，羡慕你炫耀的神情。为了说话得体，选择合理，我总是在寻找各种理由：学习的理由，玩耍的理由，理由的理由……好像没有理由我就活不下去。而现在支撑我继续走的理由，是想照约定送你一套我设计的房子。一辈子总要做一件自己真正想做的事情。

那时的你，被你父亲正在建造的房子束缚，不知道现在的你是不是已经走了出来。而我这一辈子，注定都会被我父亲已经建好的房子束缚，大概永远都不会有机会走出去了。

我的房子

"宇航猫，XBLive那边的人下午两点到，你和fuyou再检查一下ppt吧。" Reedy的声音从隔壁的办公室传来，他们正把那间屋子装饰成一个展示厅。

"放心吧，大总经理~" 周小雨正头也不抬地玩着GB。

周小雨现在有一个非常霸气的外号"宇航猫"，她是一间20人规模的游戏公司的首席制作人，兼周四和周六的清洁工。不过他们公司做出了一款大卖的游戏，所以她有希望周六不用当清洁工了。

两年前，她成功申请到加拿大蒙特利尔大学游戏设计专业的全奖，飞到地球另一面的枫叶国追寻游戏人的梦。

一直到办好了签证和机票，她才回家，和父亲说了这件事。父亲问她为什么，她给父亲看了那五封信。

在沿着那五封信往回走进他消失的时间里，她一点一点融进了他的世界；而在学习各种软件知识破译密码的过程中，她变成了他。

"爸，我还是爱着游戏，像以前一样，一辈子都会这样。失去的时间是没有办法补回来的，我不想后悔。" 她对父亲说。

"做游戏也是可以买得起房子的。" 她又说。于是父亲放手了。

她想沿着他的路走下去，也许某一天可以追回到同一个时空，追回消失的第六第七第八封信，追回那些消失的游戏卡，追回那个消失的他。

来到蒙特利尔以后，她在不同的时间走在城市的不同角落，会在深夜去便利店买一包口香糖，会在清晨去环山公路跑步，期望可以遇见他。站在楼顶，耳畔吹过远方湖泊的清香，她会觉得空气里全是他的气息。可是她一直没有想到假如真的遇见他，应该要说些什么。于是她依旧一直没有遇见他。

她还随身带着那个砖头GB，玩了无数遍那盘口袋妖怪，因为没有别的游戏可玩。她想过买新的卡，可是GB卡在网上都卖到天价，她买不起。为什么消失的东西总是那么贵？

二年级的时候，她加入了三年级学生Reedy创办的游戏制作社团，为这个社团增加了二分之一的人口。在这期间，她心中出现一个游戏的影子。和Reedy谈了游戏的设想后，Reedy将她惊为天人，认为这个游戏必须马上制作出来。于是Reedy向家里借了一笔钱，加上他们三人的积蓄，拼凑出一家工作室。

周小雨给工作室取了个名字叫做宇航猫Astroncat："你知道，猫比人更早进入宇宙。"她向其他两位股东解释。不过很快这也成了她的外号。

工作室人手严重不足，于是，时隔两年，她再次拨通了fuyou的电话。

"为什么都不联系我？发现去加拿大的秘籍不愿告诉我？" fuyou听出她的声音后埋怨。

"对，我就在蒙特利尔，你要不要来？" 周小雨说。

"…………"

"来吧，别做山寨游戏了。"

一个星期后，fuyou被任命为宇航猫公司的高级总监督程序员。讲不清楚这是什么乱七八糟的外星职位，总之是周小雨——应该说是宇航猫——来任命的。

接下来他们一起为XBLive制作了一款网络游戏。在这款游戏中，社区里的每个人可以拥有自己设计的房子，你可以任意设置精细到墙壁的厚度，电线的分布，通风管道的走向等房子的基本属性；同时可以在房子的任意位置安放机关抵挡入侵者，以及收藏从别人那里偷来的宝贝。

然后玩家扮演一只拥有超能力的小老鼠潜入

别人的房子，穿过捕鼠夹密布的下水道，强力胶把关的门厅，在洗碗池潜泳看见巨兽一样的鲤鱼翻腾，从日光灯跳伞身边是战斗机一般的飞蛾盘旋……一直到在迷宫一般的房子里找到主人隐藏的宝贝并据为己有。宝贝可能是更强大的家居，可能是更高级的装备，还有可能是屋主的房契——如果被偷走的话就是屋主的最大杯具。

刚开始，由于画面一般，系统复杂，游戏反响不大。但是所有玩家接触到无比自由畅快的老鼠动作关卡之后都被深深吸引其中无法自拔。fuyou 功不可没——这位被天朝和棒子国山寨网游轮奸了三年的闷骚技术宅终于有机会释放自己压抑了一辈子的激情，赋予这只小老鼠流畅爽快的操作感与风驰电掣的速度。通过老鼠渺小的视角，平凡的家居突然绽放出无穷无尽的魅力：一张桌子就是一道悬崖，一盆清水就是一个湖泊，彰显"鼠定胜人"的壮烈。而之后再回到由建筑高材生周小雨设计的房屋编辑界面，人们就会被激发出排山倒海的创造欲。而当他们体会到捉住入侵者那种强大的快感后，"与鼠斗，其乐无穷"的乐趣会将他们彻底俘获。

望向自家的墙壁，地板甚至是窗外的马路，那些看不见的世界引发人们前所未有的遐想，唤起成人们儿时爬树钻床底的记忆。这款游戏一夜间在社区里引爆火热的话题，大家都在讨论如何用废弃的消防栓藏东西或者当武器以及在微波炉里合作闯关或者互相陷害的经历；而 ws 中年大叔对着家中被捕的老鼠哈哈大笑之类的视频也如雨后春笋般侵蚀各大视频网站。这些诡异的话题常常勾起无关群众的好奇心从而吸引新的玩家加入。

近七成玩家喜欢按照自己现实生活中的房子来设计游戏中的房屋布局，直接导致数家大型二手房交易网站在户型信息中加入了防守指数。也似乎提高了朋友间串门的频率……

通过强烈的口耳相传效应，游戏的下载数量和在线用户呈几何速度上涨，迅速占领 XBLive 排行榜前列。

这款话题游戏，被制作人周小雨——也就是宇航猫——命名为《我的房子》。

这一年，这几位年轻人飞遍世界各地，拿奖拿到手软，讲演讲到口干。每次在机场安检时，周小雨都被要求把那个长得像砖头一样的物事掏出来。看到安检人员捧着那只外星机器一头雾水的样子，她很想告诉安检人员："这个东西叫做猪逼。"心中满溢和十几年前一模一样的炫耀的快乐。

她可以买得起那些标着天价的限量版 GB 卡带了，不过她没再去逛商店。而且，她好久没有再通过《口袋妖怪》了。毕竟，周小雨现在是大忙人宇宙猫，连微软都看中了她的游戏，打算作为初生计划的重点作品力推。

14:00，微软与 XBLive 方面的人如约而至，在简单的寒暄过后，他们开始谈游戏推广的细节。

微软方面认为现在的版本动作性太强，操作难度大，对玩家的反射神经要求过高；另一方面，建筑设计过于专业，上手难度大，整体来说不利于更多的玩家享受乐趣。他们要求简化游戏操作，降低游戏门槛。周小雨还想和微软方面争辩，但是对方开出的高额报酬让 Reedy 和 fuyou 投了赞成票，提议通过。

"人毕竟还是要吃饭的……"fuyou 劝她。

接下来他们的团队不断发展壮大，对游戏进行了不厌其烦地反复修改，按微软的要求简化游戏操作，降低游戏难度，强化道具装饰系统，更换比老鼠更可爱更丰富的角色……但是微软方面越来越不满意。随着开发时间越来越长，微软频繁派人过来对他们会晤，游戏的走向却越来越难以掌控。同时，周小雨也慢慢发现，当微软方面的人过来开会的时候，她越来越多地恰好被 Reedy 派到外地去做什么莫名其妙的报告。

终于有一天，她作完一个关于游戏开发与环境保护的报告回到公司，发现微软的人竟然把公司接管了。而 Reedy 轻描淡写地告诉她，公司已经被微软收购，还换了一个挺潮的新名字："打游戏不要钱 PG4F(Play Game for Free)"。

"放松点，我们还是掌控游戏的开发。"Reedy 靠在沙发上安逸地说，"而且人手和资金也不再有问题，你可以开发更酷的游戏。"

"你说的'我们'还包括我么？"周小雨问。

"那当然，完全取决于你～而且，"Reedy 朝她挤挤眼睛，"我给你换了套更舒服的沙发，为什么不去瞧瞧？"

我的家

"西直门到了。We are arriving at xizimen station."

地铁门刚刚打开，奔涌的人潮立刻将周小雨冲了出来。站在通道，她拎着硕大的手提袋，打量眼前湍急的人流，犹豫从哪一个出口出去。

地铁口的自动售货机，5 元晚饭钱，买一听可乐。写了一天程序，晚上回去还要接着写，胃很难受，她不想吃东西。

走上地面，城市的霓彩正在亮起，她喝了一大口可乐，抬头正看见微软 Kinect 主打游戏《我的家》巨幅广告，辛辣的可乐呛得她眼泪都冒出来了。

电话响了，是罗茂仓。

"猫姐，还加班哪？"

"回了，有事？"

"是啊，陪着鼎游科技的人嘛，对方俩我就一个，你过来救救场成不？"

"…………"

"拜托……都是老同学，给个面子。"

"好吧，我一会过去。地址发过来。"

流光溢彩淹没钢筋水泥长成的森林，拥挤的城市里铺天盖地是各种尺寸的《我的家》广告，半空中巨幅电视墙反复播放着两个单纯的童声——

"唉呀！我的家浴缸里有恐龙！"

"没问题！让我用最新武器冰冻肥皂来对付他！"

"嗖嗖嗖嗖冰冰冰冰！"

周小雨关上车窗，将城市的喧嚣隔离。

一年前，她拒绝和新成立的 PG4F 公司续签合同，于是公司理所当然将她扫地出门，是 Reedy 给她送的纸箱。同时，Reedy 还给她两个信封，一个是制作人的一个月工资，还有一个是清洁工的半个月工资。

"你无须推辞。"Reedy 对她微笑，"这是你应得的。"

三个月后，《我的房子》在由微软直接领导的 PG4F 公司的高效制作下修改完成，用 Reedy 的话说就是"我们把一个简单的创意制作成了一款将影响世界的神奇游戏"。游戏配合 Kinect 强势推出，更名为《我的家》。《我的家》在欧美一经推出就大受欢迎，各国本土化工作紧密锣鼓跟进。亚洲市场特别是中华人民共和国市场，是微软战略规划的重中之重。

"我有一个要好的中国朋友。她对房子，对家，有着非常深刻的哲学观，和感人肺腑的热爱。我被她这种热情打动，从而制作了这款游戏。"Reedy 在宣传影像中展示他的招牌式微笑，"我无比尊敬中国朋友，你们是世界上最重视家庭，最重视亲情的民族。这是我真诚献给中国玩家的礼物。"

"我们会在亚洲打一场漂亮的战役！"唐・马特里克在E3 上的宣言成为全球杂志头





条。

这个游戏的销售分红，版权收入，制作人奖金……和周小雨再也没有半点关系。除了游戏的Beta版感谢名单里头有一个宇航猫，令人欣慰的是这个名字在一百多个名字里还是很靠前的，因为Astroncat是A打头的词。

不过到了正式版，连感谢名单里也没有她的位置了。

周小雨在偌大的蒙特利尔找不到一家愿意收留她的游戏工作室，因为她二年级就辍学了，连文凭都没有；更重要的是，她一个作品都没有，甚至连一个创意都没有。

她没有办法做出第二个游戏。《我的房子》是她二十几年来所有的经历和感受，那些快乐，感动，悲伤，期待都是无法复制的。

这是游戏人周小雨用一辈子做出的最能打动社会的游戏，这个游戏一辈子只能做一次，可是这个游戏完成后被写上了别人的名字。

她想起建了一辈子房子的父亲。

《我的家》正式和世界见面的那天，沸腾的玩家和媒体让所有与之相关的人笑逐颜开。除了周小雨，不过严格来说游戏已经与她无关了。她坐在飞往北京的航班上，叹了口气，最后望一眼这个风景如画的城市。

两年前她追逐一个梦追到了这里，她追到了没有？她好像一直念念不忘，又好像只是念念而已。

回到北京，她去了fuyou以前那个公司上班，在公司里遇到小学同学罗茂仓。他们聊起过GB，罗茂仓说自己早就不玩游戏了。fuyou还和她保持联系——当年fuyou留了下来，现在已经是《我的家》全球运营主管。他说过很多次要帮她，她不同意，唯一肯接受的就是他经常偷偷传给她的《我的家》新家具新装备还有好友家房子的设计图纸。他能给她在这个游戏里的一切，也只能给这么多了，毕竟他是要吃饭的。

她试过去玩这个游戏，但是已经被修改得面目全非：动作性大大缩减，建筑设计变成机械的傻瓜点击……整个游戏看起来就像XX农场加XX空间。

闭上眼睛，脑海里出现的是小时候的情景：在迷宫一样的地道里爬行，头顶上有个盖子，她一下顶开盖子站起来。正在讨论装修方案的大人们全都被突然从粪坑里冒出来的小女孩吓了一大跳！她情不自禁微笑。

现在和离开前相比，也没有太大变化。除了她老了三岁，街上多了《我的家》广告，她还有一个砖头一样的GB和一盒口袋妖怪的卡带。

对了，她还有一小笔钱，就是《我的房子》最初版本带给她的奖金。这么说来她其实还算是不错了。不过她不能拿去买她盼望了很久的游戏卡带，她只是在动物园地摊买了个很大的手提袋好把GB随身携带，其它钱存银行。窝在这鸡屎大的公司里，每天拼命加班给人代工写程序，希望能早点攒够钱买一间房子。

是啊，起码她还能指望努力买间房子。

这个时候，她想起了12岁时父亲说的话，想起了最后一封信里那个打酱油的故事。

总有一些对生命无比重要的事情，你叮嘱自己要一直念念不忘，可是念着念着，什么时候忘了，自己都不知道；你最好祈祷自己千万不要再想起来，因为一旦想起，那些事情将成为伴随你灵魂永存的拷问。

车到了。挺气派的一家酒店。周小雨跟司机要了票，下车。

先进洗手间，用水擦擦黑眼圈。鼎游科技是国内数一数二的网游代理商，找他们公司代工写程序可以说是给了天大的面子。她得整理一下面子。

打通电话，罗茂仓迈着三长两短的步子出来。

"你拿那么大个包……装什么？砖头么？"看来喝了不少。

推开包厢门，里边坐的是刘玉凝。

把同事和罗茂仓塞进出租车，刘玉凝小心翼翼地询问能否一起走走，她同意了。

路上，他再次小心翼翼地询问能否替她拿那个硕大的手提袋。

"不用了，挺沉的。"她说，"装着防身的砖头，下班路太长。"

他喷了可乐。

过了几天，她应邀去他家作客。他给她看自己正在做的工作，是《我的家》本土化项目。原来鼎游科技是《我的家》国内代理发行商，罗茂仓凭老同学关系还真找了个俏活。

"这游戏设计的真绝了！居然是地多人少的鬼子做出来的，这让整天念叨房子的我朝人民情何以堪哪！"刘玉凝感叹。

她还看到他家收藏着满满一柜子的GB卡。

"你知道我总拎这么大包，里头装的是什么？"她让他猜。

又过了几个月，他们结婚了。

据说求婚的时候是这个样子——

他对正沉迷GB游戏的她说："我这间房子，你以前没有住过，要不你住进来吧？"

就算做是求婚了。

她望向他电脑里调试到一半的《我的家》说："你知不知道，你正在建的这间房子，我比你了解多了。"就算做是答应了。

我觉得还是蛮温馨的。　**完**



小编与上帝

《游戏·人》第42辑 读者调查

1，您对本辑杂志是否满意，请您指出最满意的几篇文章。
2，您对本辑音乐CD是否满意？对选曲的风格有何具体意见？
3，请给本辑《游戏·人》一个综合评价，并敬请指出一些需要在下一辑中改进的地方！
4，请各位读者大人不吝赐教，哪些题材的文章是您最喜欢看到的？



【女大十八变】香苗已经一岁多了，每隔一段时间就会在阳台上撕心裂肺地呐喊几天。我之所以还没给它做绝育手术，是有让它生一窝小猫的打算。一来身边不少朋友都想要小猫养，生完也有人收留；二来据说做过母亲的猫妈妈性情会温顺许多，那时再做手术更好。不管怎样，看着香苗已经不是那只巴掌大喵喵叫的小猫崽，心中既有失落也有开心。

◀香苗的表情太诡异了……那是因为它正在"春天里"

【华山论剑年年有】这些日子编辑部刮起了《苍翼默示录》的旋风，堪称人人把功练。中午游戏室中总是挤满了十几个对战、观战的人，呐喊声此起彼伏，好不热闹。编辑部有不少高手，也有不少天资优异、刻苦勤奋的同学。但是我就不行，天资愚钝不说，还总燃不起好好练习的心情。我想我和很多人一样，对格斗游戏痴迷的岁月还停留在中学时和一伙人在街机厅或者包机房玩《拳皇》的日子……

By 奈落

From 甘肃省白银市 苏柏鹏：游戏人的CD依旧很好，从30辑开始CD封面变了，多了简单温馨的词语，我很喜欢。有没有游人小说，我已经不在乎了，与其看一篇看了开头就知道结尾的小说，还不如继续维持现状。我已经不再年轻，从十几岁的孩子变成26岁的大人，书买过很多，却没有像对《游戏·人》的热爱那样强烈，一晃8年过去了，眼看着自己都快成当爹的岁数的人了，可还是一个人，身边的朋友不是要结婚就是谈恋爱，只有自己这么坑爹，身边的很多朋友因为家庭，工作慢慢地都告别了游戏，偶尔聚在一起也只是一起DOTA，坐在电视机前打游戏的时光一去不复返。

所以我常在想，再过3年或者5年我会不会还是会这样一如既往的支持游戏人呢，会不会对游戏还这么有兴趣呢？

谢谢您喜欢《游戏·人》的CD！今后我们会在CD上下更多功夫的，争取给大家推荐一些不是非常主流，但是极品经典的好歌好曲～游人小说部分嘛，也请您不要太悲观（笑），毕竟有些小说重要的不是结局。

谁也逃不过时间，人长大后对以前的玩具难免感情淡薄。不过电子游戏也是不断发展的，相信几年后依旧会有能令我们兴趣满满的游戏。

From 于力：你好，这是给《游戏·人》写的第三封信。拿到41期的最大感觉是"好薄"，不知是不是心理作祟有点怪怪的感觉，是不是我们《游戏·人》的粉丝不够給力，造成了这样的事情发生呢，《游戏·人》的购买者有购买力的，加钱不减量不减质，或是增加宣传力度，都可以接受啦，我不希望我唯一的杂志从我身边消失，拜托了！

我在早些的时候很关注《古剑奇谭》，宣传的样子才是我理想的武侠游戏画面，真的没想到最后的样子，还是个强化版的《射雕》。就在玩《星际2》的时候，我就感觉人家的诚意，不单是全程的中文语音就连游戏里面的广告牌都是中文的，就在好多人操着半中半洋的口语的时候，人家的尊重值得思考，人家能不是暴雪么，能不是NO.1么！



谢谢您的来信，更谢谢您对《游戏·人》的鞭策。41辑《游戏·人》并没有减页，不过为啥会给读者"好薄"的印象呢？难道是纸张出了问题？或者说确实是心理作用……不论怎样我们都应该检讨，争取下次让您拿到时有一种"好厚哦"的感觉！

国产游戏剩下的精品品牌和团队不多，而且也有走多元化发展路线的倾向。先占领用户群再出网游版啦，搞电视剧啦种种路线隐约可见。其实说到底是市场决定的。我个人倒是觉得首先没必要一味指责国产游戏水平不济；也没必要盲目因为"爱国心"去追捧——好像支持国产游戏是责任一样。觉得好、觉得值，就买，觉得不好不值就不买。我们是消费者，我们有权根据产品的品质选择。关于国产游戏和顶级大作水平差距问题嘛……我想有时候也不全是诚意的问题，制作成本的巨大差异不可忽视。

From vincent：您好，我是一名游戏开发者，目前在做游戏主策的工作。从《游戏·人》创刊初期我就买了第一本杂志，并且开始喜欢上了这本杂志。起初是每期都购买的，后来由于当时还在读书，并没有太多的时间和金钱去购买所有的杂志，所以只是断断续续地购买。但是这本杂志对我影响非常大，也是我走上游戏设计这条路的一个重要原因。

现在我已经参加工作多年，时常还会想起这本杂志，但是同样因为工作的原因，我还是经常忘记掉购买。（PS：一方面这本杂志推出的时间不固定——我理解的——貌似是2个月出一本，另一方面因为识货的不是很多，所以杂志亭进货也很少，所以等到我想起来购买的时候经常买不到。）但是我很喜欢这本杂志，希望每一期都可以购买并收藏，所以我想问一下有什么渠道可以购买以前的杂志以及预订后面的杂志，我想一次性预订全年的。

感谢您长久以来的支持！《游戏·人》的出刊时间是不固定的，大约是10个星期左右一辑，所以暂时没有全年订阅业务，非常抱歉。不过有一个办法能够避免错过杂志，那就是密切关注www.ucg.cn，上面会有及时的出刊信息，更能够在线购书。





序号	曲目	出自	演唱者
1	NOAH	PSP 游戏《第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇》主题曲	JAM Project
2	サムライハート（Some Like It Hot！！）	TV 动画《银魂》片尾曲	SPYAIR
3	灯	OVA 动画《战场的女武神 3》片头曲	飞兰
4	Zzz	TV 动画《日常》片尾曲	佐咲纱花
5	ルル	TV 动画《电波女与青春男》片尾曲	やくしまるえつこ
6	初めての恋が终わる时	niconico 网站同人歌手二次创作	ちょうちょ
7	らくらく全手动空间	PSP 游戏《小凉宫春日的麻将》主题曲	平野绫、茅原实里、后藤邑子
8	ひとりさみしく	TV 动画《妖精之尾》片尾曲	ShaNa
9	Hacking to the Gate	TV 动画《史坦斯闸门》片头曲	いとうかなこ
10	ラスト・ジャッジメント	X360 游戏《魅影破坏者》主题曲	ARTERY VEIN
11	Fade Away	PS3 游戏《无名英雄 2》主题曲	The Black Heart Procession
12	Want You Gone	跨平台游戏《入口 2》主题曲	Jonathan Coulton
13	《铁血兵团 逆袭》BOSS 战 BGM		–
14	Monday	跨平台游戏《鬼泣 DMC》宣传曲	–
15	《铁拳 TT》晓雨主题		–
16	It's kill or be killed mix	跨平台游戏《英雄不再》主题曲	–

夏天是海蓝的颜色，白天或是黑夜，甚至连我们身边的空气似乎都是淡淡的蓝色。带着如此清澈的心情上路，不在乎看到的是何种风景，只要耳边那熟悉的音乐依然在回响，我们便能微笑面对这个充满回忆与幻想的季节。也许在漫漫长路中，这样或那样的歌声并无法时刻铭刻于脑海中，但它们却总是可以让我们踏下每一个脚印，成为最鲜明、最难忘的人生路标。

《游戏·人》第四十二辑音乐 CD 介绍

1 NOAH

作词：影山ヒロノブ 作曲：影山ヒロノブ 演唱：JAM Project

《超级机器人大战》系列”这几年来有这样一个传统，那就是逢大作推出必然请到 JAM Project 来演唱主题曲，近期在 PSP 平台推出的《第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇》自然也不例外。JAM Project 野性而炽热的曲风和《机战》钢之魂的主题可谓天衣无缝，积极向上的歌词总是充满勇气与力量。这首《NOAH》沿袭了 JAM 的一贯风格并加入了全新的未来元素，以一种奔赴战场的毅然气场将我们体内的血液点燃，让人为之沸腾。

今すべてを 涂り替えるのさ
变わり果てた 俺达の世界

Wild 解き放て 传说のパワ -
何もかも Burst ！
真っ赤な拳に祈りを込めろ
浑身合体！
今すべてを 涂り替えるのさ
变わり果てた 俺达の世界
伤つくたびに 强くなる
魂の进化 见せろ！
Noah ！ 突き进め！ 暗の彼方
次元の Gain 见つけ出すんだ
Noah ！ ぶち破れ！
ギリギリで切り拔ける Naked soldier
不可能はないぜ Never say give up ！

Spark ！ 迫り来る 手强い奴ら
何もかも Crush ！
信念ぶっ込んだ 拳は最强
轰けサンダ - ！
今わずかな 可能性でも
俺达はそう 未来を目指す
季节の风が吹き荒れる
魂の炎 燃やせ！
Noah ！ 解き放て 胸の奥の
怒りの Gain 破裂するまで

Noah ！ 立ち向かえ！
ギリギリで追いかける Final soldier
限界はないぜ Never say give up ！

伤つくたびに 强くなる
魂の进化 见せろ！
Noah ！ 突き进め！ 暗の彼方
次元の Gain 见つけ出すんだ
Noah ！ ぶち破れ！
ギリギリで切り拔ける Naked soldier
不可能はないぜ Never say give up ！



此刻让所有的一切重焕新生
我们那彻底改变的世界

解放狂野 传说的力量
爆发一切！
向着赤红的拳头发誓
浑然一体
此刻让所有的一切重焕新生
我们那彻底改变的世界
越是受伤越是强大
展现灵魂的进化！
诺亚！向着黑暗的尽头冲吧！
找出次元的增益
诺亚！破壳而出！
突破界限 赤膊的战士
没有什么不可能 永远不言放弃

火花！ 近在眼前的棘手之敌
将一切粉碎！
紧握信念的拳头是最强的
爆裂吧雷电！
即使现在微不足道的可能性
季节之风也能猛烈地乱舞
灵魂的火焰燃烧吧！
诺亚！解放吧
直到内心深处的愤怒破裂为止
诺亚！站起来吧！
拼上一切去追寻 最后的战士
没有什么界限 从不轻言放弃！

越是受伤越是强大
展现灵魂的进化！
诺亚！向着黑暗的尽头冲吧！
找出次元的增益
诺亚！破壳而出！
突破界限 赤膊的战士
没有什么不可能 永远不言放弃

2 サムライハート（Some Like It Hot！！）

作词：MOMIKEN 作曲：UZ(SPYAIR) 演唱：SPYAIR



《银魂》动画第二季的新 ED 选用了这首来自 SPYAIR 的《サムライハ - ト》(Some Like It Hot！！）。这首歌一如既往地充满了“银魂味”，向往自由、真挚、带一点玩世不恭、同时坚强勇敢面对生活的热血男儿气概是《银魂》不变的味道。SPYAIR 是一支来自名古屋的年轻的五人乐队，2005 年成立，2010 年才出道的他们凭借真挚热血的曲风和表演迅速走红。深受青少年欢迎的 SPYAIR 先后为



电视剧《震撼鲜师》和动画《死神 BLEACH》献声。其中动画《死神 BLEACH》的 ED《Last Moment》赢得了热烈反响，也标志着这支年轻的乐队正式走进大众的视线。在今年复活开播的超绝人气动画《银魂》第二季中，我们又惊喜地看到新 ED 选用了这首来自 SPYAIR 的《サムライハ－ト》(Some Like It Hot！！) 热情的曲风，洒脱的歌词继承了之前《银魂》ED 的传统。“流泪也好，欢笑也罢，恨也好，爱也罢，好好活下去吧！”

どっか上の空で さっぱり闻いてないんだろう？
わざとこぼすサイン 见逃す君
ほら いつだって 同じで
分かり合ってる？とんだ勘违いだよ
ここに居る仆に气付けないんだろう

人込みにまぎれて ひとり
虚しくって 见上げる空
届かない会话キャッチボ－ル
孤独は増してく

Hey！！ Hey！！ 応えて 谁かいませんか？
ずっと探しても 答えないや
Hey！！ Hey！！ 仆だけが仆を作るから
泣いたって、笑って 憎んだって爱して 生きていこう

Hey！ Hey！ サムライハ－ト (some like it hot！！)

のっぺりとした Day by Day まったく今日も同じだろう？
とけ込めない人に 惯れない街
Ah 人波に 立ち止まり
振り返り 确かめた足迹
前より ほんの少しは歩けてるかも

すれ违った街のガラスに
寂しげに映った自分
ムカつくんだ そんな自分も
无关心な世界も

Hey！！ Hey！！ 応えて 谁かいませんか？
ずっと探しても 答えないや
Hey！！ Hey！！ 仆だけが仆を作るなら
「どうだっていい」なんて 思わないで 本当の声を

Hey！！ Hey！！ ひとりじゃ 生きれないだろ？
ハ－ト舍ててまで とけ込めない

Hey！！ Hey！！ 谛める理由はいらない
君だって 踏ん张って この街で 生きていくんだ

Hey！！ Hey！！ 応えて 谁かいませんか？
ずっと探しても 答えないから
Hey！！ Hey！！ 仆だけが仆を作るんだ

泣いたって、笑って 憎んだって爱して 生きていこう
泣いたって、笑って 憎んだって爱して 生きていこう
Hey！！ Hey！！ サムライハ－ト (some like it hot)

某处上空的天空 完全没听说过的地方对吧?
故意洒落的暗号 你却视若无睹
对吧 一直以来 都是一样
所谓的互相了解 原来是我天大的误解
我就在这里 你却注意不到

独自一人 混在人群之中
空洞地仰望天空
传递不到的对话 始终只是投接球
孤独感每分倍增

回答我啊 有谁在吗?
即使一直寻找 也没有回答
只有我 才能做好我自己
哭也好 笑也罢 恨也好 爱也罢 作为自我活下去

武士之心 热情似火！！

日复一日的平淡 今天大概也是完全一样吧?
无法融入的人群 无法习惯的城市
在人潮中茫然止步
回首确认自己走过的路
比起从前 好像确实有些许进步呢

交错于街边的玻璃窗上
映照出寂寞的自己
对于这样的我 只有令人火大的厌恶
还有这毫无关心的世界

回答我啊 有谁在吗?
即使一直寻找 也没有回答
只有我 才能做好我自己
别想着“怎样都行” 喊出真正的声音

一个人是没法独自生存的吧?
就算连心都舍弃 却也得不到解脱
放弃的理由 其实并不需要
你啊 请努力地在这个城市生活下去！

回答我啊 有谁在吗?
即使一直寻找 也没有回答
只有我 才能做好我自己

哭也好 笑也罢 恨也好 爱也罢 作为自我活下去
哭也好 笑也罢 恨也好 爱也罢 作为自我活下去
武士之心 热情似火！！

3 灯

作词：飞兰 **作曲：**中山真斗 **演唱：**飞兰

细心的读者或许会发现，最近几辑《游戏 · 人》的音乐 CD 中几乎都收录了飞兰的歌曲。这位刚刚出道两年的新人，以令人信服的唱功赢得了歌迷的认可，同时也在 ACG 音乐的圈子内站稳了脚跟，歌唱事业稳步攀升。飞兰在今年已经为多部游戏以及动画演唱主题曲，



本次为大家带来的这首《灯》，来自 OVA 动画《战场的女武神 3》的 OP。歌曲的前半部分较为舒缓，略带战争的悲凉色彩；而后半则豁然开朗，宛如释放出渴望自由的呐喊，和《战场的女武神 3》所表达的意境不谋而合，这也是飞兰张弛有力的声线所独有的魅力所在。

降り注ぐ この旋律の中 何を见る？
痛い罪に袭われても まだ进め！
正义とか宿命じゃない ただ未来の为なら
仆等が系ぐ赤い空は 绊を呼ぶ
希望それは この世に存在するの？
明日がまた 夺われていく
立ち上がれ！ 风が身を裂いても 负けられない
绝望の果ての真实 求め
もう一度握り返してきた 手を离さない
名もなき者 走り出せ

谁がために 心は
儚く 零れ落ちていく？
闻かせてほしい

荣光の大地に 导かれ 何を待つ？
黒い 战阵 染まらぬように いざ进め！
里切りが 时间を刻む 苦い声に のまれて
限界の先まで抗う 战士の意思
出会い そこに生まれる 热い誓い
暗の中 结ばれてゆく
つかみ取れ！ 己の名に悬ける 生きた证
まだ见ぬ世界は どんな色なの？
谛めず 失った称号を 取り戻したい
名もなき呗 世に叫べ
立ち上がれ！ 风が身を裂いても 负けられない
绝望の果ての真实 求め
本当の答えを见つけたら
もう迷わない 名に语らう 灯の光

倾注而下的旋律中你看见了什么?
即使疼痛的罪恶袭来 仍然继续
正义不是什么宿命 只是为了未来
我们站在赤色的天空下 呼喊着羁绊
这个世界上真的有希望么?
明天仍然会被剥夺
站起来吧 任凭风将身体扯碎 我不会失败
我要追求绝望尽头的真实
再一次紧握的东西 手就不能松开
无名之辈 出发吧

想问到底为了谁? 我的心片片凋零
被光荣的大地指引 是什么在等待?
尽力不被黑色的阵地感染 快冲啊

背叛将时光雕刻 凄惨的声音
斗争知道自己的极限 这是战士的愿望
相遇时候才得到重生 用热血发誓
在黑暗中张结
来拿吧 我将自己姓名赌上！ 这是我活着的证据
还没有见过的世界 究竟是什么颜色
我不会放弃
会将失去的称号追回
用没有名字的歌声向世界呼唤！
站起来吧 任凭风将身体扯碎 我不会失败
我要追求绝望尽头的真实
找到真正的答案以后 就不会在迷茫
说出你的名字 灯之光

4 Zzz

作词：前山田健一 **作曲：**前山田健一 **演唱：**佐咲纱花

生活中总是有那么一些音乐，既没有华美的旋律也没有悠扬的歌声，有的只是宛如泉水般清澈的纯真曲调，正如这首《Zzz》。这首歌来自京都动画《日常》的片尾曲，歌名中的“Zzz”是睡觉时打呼噜的卡通符号，整首歌曲所表现故事也仿佛是一个小女孩在睡梦中的喃喃自语，温馨而甜蜜，让每个欣赏这首歌曲的人都备感治愈。演唱者佐咲纱花 2009 年参加第 3 届日本动画歌曲卡拉 OK 全国大赛并获得冠军，2010 年 1 月 27 日发行单曲《星彩的 Ripieno》(《战斗司书》主题曲) 正式出道，算是一名成长中的新人。



朝起きて 齿を磨いて
あっという间 午后 10 时
今日も たくさん 笑ったなぁ
たくさん ときめいたなぁ

友达と バカみたいに
骚いでる 时にも
チラチラって 目が合う
…偶然、だよね。

初恋なんて言えない
キャラじゃないんだもんっ！
ねえ あしたも会えるよね？

まぶたを 闭じると
キラキラ キミだらけ
今日も 乐しかったね
あ - 恋 してんだなぁ

おやすみってメ - ルして
返事待ち 一时间
やっぱ脉 ないのかなぁ
ひたすら 受信ボタン

キミのメ - ル 绘文字付き
ゆらゆら ハ - トマ - ク
期待して いいのかなぁ
眠れなくなる

キミのそばに いると
乐しすぎるんだ
ねえ 运命なのですか

うまれて 初めて
ふわふわ 恋心
いつか 言いたいな
ねえ 大好きだよ

もう少しで 朝が来るよ
そろそろ 寝なくちゃだよね

またあしたね 电话するよ
やっぱ さみしいよ
もっともっと 邻に いたいから

初恋なんて言えない
キャラじゃないんだもんっ！
ねえ あしたも会えるよね？

まぶたを 闭じると
キラキラ キミだらけ
今日も 乐しかったね
あ - 恋 してんだなぁ

うれしいな うれしいな
はじめまして こいごころ
あした また あえるね
おやすみなさい
ゆめで すぐ あえるね
おやすみなさい

早晨起床 刷牙洗脸
眨眼工夫 便到晚上 10 点
今天也尽情欢笑过了呢
也有不少脸红心跳的事呢

与朋友一起傻傻地
玩闹嬉戏之时
一眨一眨视线相交
这只是偶然吧

不敢说这是初恋
因为我没有这个资格！
呐 明天也能与你碰面吧？

一旦合上眼帘
全是你在闪闪发光
今天也欢乐度过了呢
啊 一定是我恋爱了呢

向你发了晚安的短信

等你回信已一小时
难道是被甩了吗
一个劲往返收信箱

你发的短信带有表情文字
摇摇晃晃的心形符号
我可以心怀期待吧
越难入睡了

每当在你身旁时
总是高高兴兴
呐 这是命中注定吗

平生第一次碰上
轻飘恋爱心
真想有一天能说出口
呐 我最喜欢你了

再过一会就要天亮了
是时候要入睡了呢

明天再打电话给你吧
果然还是很寂寞
因为我想再多留在你身旁

不敢说这是初恋
因为我没有这个资格！
呐 明天也能与你碰面吧？

一旦合上眼帘
全是你在闪闪发光
今天也欢乐度过了呢
啊 一定是我恋爱了呢

好高兴啊 好开心啊
初次见面 恋慕之情
明天依然能见面吧
大家晚安了
马上能在梦中重逢呢
大家晚安了

5 ルル

作词:テイカ・α **作曲**:テイカ・α **演唱**:やくしまるえつこ



九兵卫推荐

要说这段时间人气最高的 ACG 歌曲，这首来自《电波女与青春男》的片尾曲《ルル》一定会是其中之一。和动画主题不同，《ルル》并非一首电波歌曲，童谣般的曲调配以飘然脱俗的歌声，简简单单的歌词却也亲切而温馨，让人百听不厌。歌曲演唱者やくしまるえつこ一名拥有特殊音色的音乐才女，2006 年在日本出道，在圈子内总之给人“不可思议少女”的印象，《ルル》的作词 / 曲テイカ・α，其实也是やくしまるえつこ在音乐创作时的一个化名而已。

风邪引くの 风邪引くの

おふとんなくて寒い
おふとんはがされて寒い
夜明けにあなたが来る
あなたが笑っている

きっと仆には见えないと
思っている
そっと手を延ばして
一体なにをするつもり?

风邪引くの 风邪引くの

寝たふりをして过ごす
少しだけ暖かくなる
邻であなたが眠る
うるさい寝言は无视して

あ – あ 昨日の夜ごはん
何食べたか思い出せない
あ – あ いつも通りの朝
どうか世界がほろばぬように

风邪引いたって知らないの

おふとんないと寒い
おふとん隐されて寒い
ふるえる指先タッチ
吐息はスト – ブみたい

きっとすぐには起きないと
思っている
ずっとそばで见てる
一体なにをするつもり?

是が非でも仆はタヌキ
传わるぬくもりは高热?
丸まる体ふたつ
この际 恶梦は无视して

寝たふりをして过ごす
少しだけ暖かくなる
邻であなたが眠る
うるさい寝言は无视して

重なるおでこにキスして

要着凉了 要着凉了

没有被子真冷
被子被扯下了真冷
一大早你就来扯被子
你在笑

你肯定是认为我
看不到你吧
偷偷地伸出手
你到底想对我做什么？

要着凉了 要着凉了

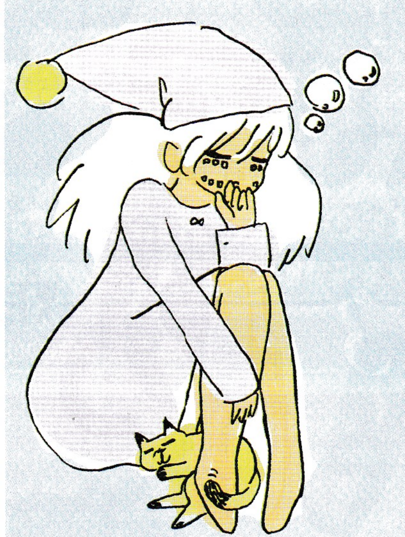
我假装仍未醒 若无其事
忽然愈渐暖和起来
转头见你睡在我旁边
你的叽喳梦话我就视作不理

啊 昨天的晚饭
吃了什么呢我想不起来
啊 一如既往的早晨
但愿这个世界永无末日

就算感冒了也从不知道

没有被子会着凉的
被子被藏起来了真冷
向抖个不停的指尖
呼出气体就像暖炉般

你想当然以为我不会
马上醒来吧
一直在近旁盯着我
你到底想对我做什么？



说到底我是只狡猾的狐狸
你传递的温暖让我高烧？
两人都缩成一团
趁这时候就无视恶梦吧

我假装仍未醒 若无其事
忽然愈渐暖和起来
转头见你睡在我旁边
你的叽喳梦话我就先不管了

赶紧在你的额头上吻一口

6 初めての恋が终わる时

作词:ryo **作曲**:ryo **演唱**:ちょうちょ



狼来了推荐

相信不少喜爱 ACG 音乐的读者们都得知了 ANS 将要于 7 月 10 日在上海举行的消息，ANS 的全称为“ASIAN NEW STORY”，是以活跃在日本 niconico 网站中的人气演奏家为首，加上多位演奏类别与翻唱类别的红人所自发组织的 LIVE 活动。而人气翻唱女歌手——ちょうちょ，将会确定出席。2008 年 6 月 20 日，凭借一曲《ブラック★ロックシュ－タ－》翻唱



而横空出世的她，以富有质感和张力的声音在没有被细致处理过的音频之中给人留下了深刻的印象。ちょうちょ的诸多投稿作品都有着极高的素质和耐听度，可爱而又富有延伸感的声线，使她在各种各样的曲风中都能独当一面。如高音曲《Last Night, Good Night》翻唱中清透的高音、一人二役演绎《magnet》时鲜明的声音差异与恰到好处的氛围等等。其中笔者最喜欢她的《初めての恋が终わる时》，戏剧却又现实的恋情、与心爱之人离别时的不舍意境，都在她的演绎下令人有如身临其境。ちょうちょ俨然是nico代表性的女性翻唱歌手之一，期待在不久将来上海LIVE中她的优异表现。

はじめてのキスは泪の味がした
まるてドラマみたいな恋
见计らったようには发车のベルが鸣った

冷たい冬の风が频をかすめる
吐いた息で两手をこすった
街はイルミネ - ション 魔法をかけたみたい
裸の街路树キラキラ
どうしても言えなかった
この气持ち 押さえつけた
前から决めていた事だから
これでいいの
振り向かないから
ありがとう サヨナラ
切ない片思い
足をとめたら思い出してしまう
だから
ありがとう サヨナラ
泣いたりしないから
そう思った途端にふわり
舞い降りてくる雪
触れたら溶けてきえた

驿へと续く大通り
寄り添ってる二人 乐しそう
「ほら见て初雪！」
キミとあんな风になりたくて
初めて作った
手编见のマフラ -
どうしたら渡せたんだろう
意气地なし 怖かっただけ
思い出になるなら
このままで构わないって
それは本当なの？
ありがとう サヨナラ
いつかこんな时が来てしまうこと
わかってたはずだわ
なのに
ありがとう サヨナラ？
体が震えてる
もうすぐ列车が来るのに
それは今になって
私を苦しめる
系がりたい
どれほど愿っただろう
この手は空っぽ
ねえ、サヨナラってこういうこと？

行かなくちゃ
そんあのわかってる
キミが优しい事も知ってる
だから
「……この手を离してよ」
出会えてよかった
キミが好き
ありがとう サヨナラ
一言が言えない
今だけでいい 私に勇气を
「あのね -」
言いかけた唇キミとの距离は 0
……今だけは泣いていいよね
もう言叶はいらない
お愿い ぎゅっとしていて

来年の今顷には
どんな私が居て
どんなキミがいるのかな

第一次的吻是眼泪的味道
如同戏剧一样的恋爱
像计算好的一样，发车的铃声响了

寒冷的冬风吹过脸颊
用自己的哈气搓着双手
街道灯火通明 看起来就像施了魔法
连道旁的枯树 也在闪光
不管怎样都说不出来的
这种心情 被压抑着
因为是之前已经决定好了的事情
就这样就好了
我不会再回头
谢谢你 再见了
重要的那些回忆
只要停下脚步就会回想起来
所以呢
谢谢你 再见了
我不会哭泣的
这样想着，轻轻的没有犹豫
飞舞飘落的雪花
轻轻的一碰就融化消失

在通往车站的马路上
看到了互相依偎着的两个人 看起来好开心
“你看，是冬天的第一场雪！”
想着和你也变成那样的话……
第一次织好的
亲手做的围巾
要怎样送给你好呢……
并不是没有这种想法 只是稍微有点害怕
如果变成像回忆那样
“这样也没有关系的……”
真的是这么想的么?
谢谢你 再见了
这样的时刻总是会无可奈何的来的
明明是知道这点的……
明明知道的……
谢谢你 再见了
身体在颤抖着
列车明明马上就要来了
短短的现在却让我变得
那么痛苦 ..
还想要继续联系
这是多么强烈的希望呢……
我的手是空着的
呐……所谓告别……就是这样的事情么……

我知道
我该走了
我也知道你是个温柔的人
所以……
“松开我的手吧”
曾经见到你 真是太好了
我喜欢你
谢谢你 再见了
一句话也不用说……
只要现在就好 . 给我勇气吧 .
“呐——”
说着悄悄话的嘴唇 和你的距离是 0
只是现在……哭的话没关系的吧……
言语已经没有必要了
拜托了 抱我一下

明年这个时候
我会是什么样子
而你又会是什么样子呢……

7 らくらく全手动空间

作词: 畑亚贵 **作曲:** 前山田健一 **演唱:** 平野绫、茅原实里、后藤邑子

经历延期之后的PSP游戏《小凉宫春日的麻将》将在7月7日正式发售，不过游戏的主题曲倒是提前与我们见面。由于是麻将游戏，所以这首《らくらく全手动空间》也充斥了不少日本独有的麻将术语和名词，不知道大家是否看的懂(笑)。不同于其他角色歌，三名人气声优在演唱这首歌的时候都以原作中角色的声音来进行演绎，尤其是“大萌神”长门有希，想必也是这首歌的最大卖点之一吧。

もうちょっと游ぼうか？(はい！)
じゃんじゃん值高まって(さあ、さあ！)
安全牌かい？ 持ってない牌(な - い！)
让り合ったって终わらない
わかりきった展开じゃ 眠たくなるわと问题发言
斜め前に飞びましょう次は逃げましょう(どたばた、はい！)
わかちあった倦怠感 时间の浪费 生命は娱乐
生きとし生けるもの 集まっちゃった

ヤオ九牌ほら そろってるなら
ドラ暗刻 だったって
落として狙うはもちろん国士无双よ
(じゃらじゃら -)テキト - ？ (じゃらじゃら -)
アイヤ - ！
挑战ふぁいと！ みなぎってよ 当然ね？ みなぎってる
私は淡々と大变タリタリ足りないよ？
失败を乘り切ったら もう一回缲り返すな
私と接近しといていきなりぽいってのヤダよ…乐しくして(觉悟しなさ - い)

さあもっと焦ろうよ？(はい！)
じゃんじゃん心盛り上がって(へい、へい！)
安全牌かい？ もってこい牌(な - い！)
让り合ったって终われない

百とさんじゅうろく枚で ひとつの世界が情报思念に
先ヅモで扑牌は禁则事项です(だめよビ - ム！ はい！)
わたりあった充足感 时空を超えて 正体は语学 语れり语られし 传说のわざ

纯チャン三色で 安めは平和
ならリ - チだって - の
一发 · 门前清自摸和って里ドラ乘せれば成功
(きてきて -)ソレダ - ！ (きてきて -)サイコ - ！
伤心ふぇいす！ 舍ててっちゃえ 天灾は？ 舍ててっちゃいな
味方は早々に骚然ゾロゾロそっとぎゅっと？
上升中 好き胜手に进行中 淋しいなら
味方になってあげよう次からはいっナカマだよ…乐しいかも(本气でいくわよ -)

じゃらじゃらじゃら - と じゃらじゃらじゃら - じゃらじゃらじゃら - と 并んで狙うはもちろん国士无双よ
(きてきて -)ソレダ - ！ (きてきて -)サイコ - ！
挑战ふぁいと！ みなぎってよ 当然ね？ みなぎってる
私は淡々と大变タリタリ足りないよ？
失败を乘り切ったら もう一回缲り返すな
私と接近しといていきなりぽいってのヤダよ…乐しくして(负けないからっ)



テンパッて！ 准备お - け - ？ イ - シャンテン？ 足りないよ！
テンパッた！ テンパッた！ アイヤアイアイヤ - 终わらない

不再玩玩么？（好啊）
你说一个劲儿地加注？（谁知道哦）
互相推让可决绝不了问题
闭眼都能猜到的发展 让我想睡觉
倾斜之前让我们飞起来吧 逃走吧
分享倦怠感 浪费时间 生命就是娱乐
世间一切生灵集合起来吧

凑齐九牌的话
请说这就是暗刻
瞄准坠落自然是国士无双
哗啦哗啦差不多就完啦 哗啦哗啦哎呀
挑战吧 洋溢出来了么 当然洋溢出来了?
我渐渐变得不知满足了哦
既然已经告别了失败 就别再重蹈覆辙
别一副总想接近我的样子 那样不行哦 （请做好觉悟）

来吧再焦急一点？（好啊）

心情继续高涨（喂 喂）
安全牌么？拿来吧牌（没有！）
互相推让可没完没了哦
一百和三十六张牌 思想在同一个世界整合
先自摸再摊派是禁止事项（这可不行哦 好的！）

交锋决战的充实感穿越时空 正体是语学
七言八句才是传说中的绝学

纯清三色 便宜就是和平
那样的话就在控制范围
一发门前自摸和牌 让对手中计就是成功

来吧来吧就是这样 来吧来吧最高！
伤心 丢掉吧 天灾么？不能丢掉
我们的心情早已跃跃欲试
上升中 随心所欲进行中 孤独的话
下次我会成为你的同伴 下次会更有趣（我可玩真的咯）

哗啦哗啦 哗啦哗啦
哗啦哗啦 瞄准坠落自然是国士无双
来吧来吧就是这样 来吧来吧最高！
挑战吧 洋溢出来了么 当然洋溢出来了？
我渐渐变得不知满足了哦

既然已经告别了失败 就别再重蹈覆辙
别一副总想接近我的样子 那样不行哦（我不会输）

听牌么！准备 OK？一向听？不够哇！
听牌啦！听牌啦！ 哎呀哎呀停不下来

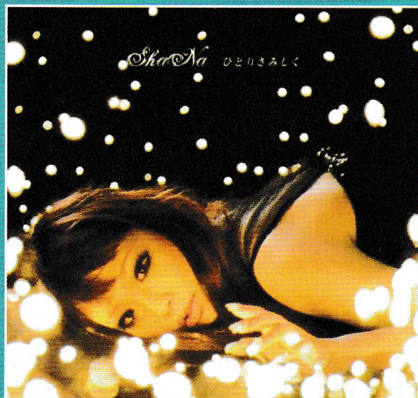
8 ひとりさみしく

作词：ShaNa 作曲：headphone-Bulldog 演唱：ShaNa



洛克推荐

这首《ひとりさみしく》（一个人的孤独）是当下的人气动画《妖精之尾》的最新 ED，这首以“离别”为主题的深切抒情曲用来作为艾德拉斯篇的 ED 可以说是再适合不过，歌中那种淡淡的忧伤很好地烘托出重要角色夏露露心中的孤独，同时也为工会成员——王子密斯特岗的离别起到铺垫作用。值得一提的是，《ひとりさみしく》不仅是《妖精之尾》的最新 ED，同时也是以仙台为据点的唱片公司“NO DOUBT TRACKS”旗下所属歌手 ShaNa 的出道专辑的主打歌，本专辑一共收录 11 首歌曲。



ひとりさみしくいるこの寒い夜に
想うのはただ一つあなたのことだけ
さよならするにはまだ心が痛すぎるから
逢いたい気持ちおさえて眠りにつく

あなたの声が今聞きたいと思う
あなたの腕が今恋しいと思う
逢えない日々が续いてしまうのなら
いっそこのままさよならしようかな
答えのない遥か远い道のりだからこそ

信じる强い证が今必要だから
お愿いほんの少しでいいから
今私を抱きしめて
冻えてしまいそうだから

ひとりさみしくいるこの寒い夜に
想うのはただ一つあなたのことだけ
さよならするにはまだ心が痛すぎるから
逢いたい气持ちおさえて眠りにつく

每日同じ生活の中で
あなたの笑颜に何度も愈された
あなたに逢いたいから言い译を考えて
さよならしたくないくせに终わりを考える
心のままに想うまま言叶にすれば
きっとあなたは困った颜で私を见る
あなたの气持ちが痛いほど分かるから
そっとしておくよ心が冻りつく前に

ひとりさみしく见る星のない空に
想うのはただ一つあなたのことだけ
もうすでに分かってる
このままじゃいけないことくらい

归るべき场所に早く戻してあげなきゃ

いつかどこかでまた逢えたのならば
悲しみよりもいい想い出でありたいから
约束するよ これからの未来は
いつも笑っていれますようにと

I thinking beter just stay with you
あなたの声が……
I can't stop loving you……
あなたの腕が……
逢えない日々が……

在这个独自寂寞的寒冷夜里
脑中所想的就只有你一人的事
要说出再见还需要等心痛释怀
压抑着想见你的心情陷入沉睡

但愿此刻可以听见你的声音
或许至今仍依恋你的肩膀
既然无法相见的日子将持续的话
倒不如就这样说声再见吧
正因为距离已经遥远到无法回答
所以现在才需要能信任的坚强证据
求求你给我一点点时间就好
现在请拥抱我
因为我快被冻结成冰了

在这个独自寂寞的寒冷夜里
脑中所想的就只有你一人的事
要说出再见还需要等心痛释怀
压抑着想见你的心情陷入沉睡

在每日枯燥的生活中
我无数次被你的笑容所治愈
因为想与你相见所以编造借口

明明不愿道别却总是想着结束语
如果坦白说出心里所想的语言
你一定会摆出困惑的脸看着我
你的心意 令我痛得充分明白了
让我独自静静吧 在心冻成冰之前

在孤寂仰望无星的天空下
脑中所想的就只有你一人的事
早就心知肚明
再这样下去是不可以的
必须早点让你回到该回去的地方

倘若有一天尚能相遇某地
希望能抛弃悲伤以更好的回忆见面
因此我会发誓今后的未来
可以永远露出笑颜

I thinking beter just stay with you
你的声音……
I can't stop loving you……
你的肩膀……
无法相见的日子……

9 Hacking to the Gate

作词：志仓千代丸 作曲：志仓千代丸 歌：いとうかなこ

いとうかなこ是 5pb. 旗下最具有潜力的一名歌手，无疑也是志仓千代丸最器重的一员大将，在“科学幻想”系列作品中，我们也不止第一次听到她的声音。伴随着 TV 动画版《史坦斯闸门》的热播，いとうかなこ所演唱的主题曲《Hacking to the Gate》也被更多的人聆听并喜爱。除了后劲十足的唱功，她对音乐自身的领悟也令人钦佩，貌似悠远却又抑扬有力的嗓音很容易让听惯了大众流行音乐的我们在不知不觉中沉醉。

Welcome ！！Time line travel on The game.
Welcome ！！Heroes hacking to The gate.

数十亿もの 鼓动の数さえ
あなたには 瞬き程度の些事な等级
过去に囚われて 未来を叹くも
尘一つ 误算を许さぬ必然

「无限」に广がる梦も 描く未来も
仆达に许された 虚荣の权利
「有限」それは二つの 针が示す

残酷な约定と 选择へ
Hacking to the Gate

だからいま 1 秒ごとに 世界线を越えて
君のその笑颜 守りたいのさ
そしてまた 悲しみの无い 时间のル - プへと
饮み込まれてゆく 孤独の观测者

命の主张と 无意味な证明
あなたには 退屈しのぎに足らぬ滑稽
支配者きどりの 愚かな种族は
うぬぼれた 稚拙な定理を并べた

「无限」と信じた爱も 空の彼方も
仆达に示された 假想の自由
「有限」それは无慈悲に 时を刻み
明日さえも否定する 选择へ
Hacking to the Gate

いくつもの 辉ける日々 仲间との约束
无かった事には してはいけない

そのために 时を欺く 残された仕挂けに
もう迷いはない 孤独の观测者

だからいま 1 秒ごとに 世界线を越えて
君のその笑颜 守りたいのさ
そしてまた 悲しみの无い 时间のル - プへと
饮み込まれてゆく 孤独の观测者



甚至数十亿的心灵跳动
对你而言 不过是眨眼工夫的琐事
无论执迷过去 还是叹息未来
皆是不准有丝毫误算的必然

“无限”膨胀的梦想 与理想的未来
是我们应得的虚荣权利
“有限”那即是两根针所指示
残酷的约定与抉择

Hacking to the Gate

所以现在 越过每一秒的世界线
只因想要守护你的笑容
于是又再堕入没有悲伤的时间回流
孤独的观测者逐渐被吞噬

生命的论点 与无意义的证明
对你而言 就连消遣也不足以的滑稽

自称支配者 愚蠢的种族
陈列出狂莽自大的幼稚定理

相信“无限”的爱 和天空的彼方
皆是我们眼前虚拟的自由
“有限”那即是让时间无情流逝
不惜否定明天的选择
Hacking to the Gate

几度闪耀的日子 与同伴的约定
不能就这样敷衍了事
为此 面对欺骗时间所剩下的装置
孤独的观测者不会再迷惘

所以现在 越过每一秒的世界线
只因想要守护你的笑容
于是又再堕入没有悲伤的时间回流
孤独的观测者逐渐被吞噬

10 ラスト・ジャッジメント

作词：志仓千代丸 **作曲：**志仓千代丸 **演唱：**ARTERY VEIN

“ARTERY VEIN”是由今井麻美和喜多村英梨组成的一个声优演唱组合，两人同属于5pb.旗下的艺人，该组合从2010年组建并展开活动。熟悉这两位声优的FANS应该知道，今井麻美的声线偏向粗犷与中性，而喜多村英梨的嗓音则带着一点独特的魅惑，将这两人的歌声合而为一，新的曲风更富于变化，最大限度地把她们的魅力展现得淋漓尽致。近期发售的2D格斗游戏《魅影破坏者》是5pb.投入较大制作与宣传成本的力作，社长志仓千代丸亲自作词作曲，创作了这首《ラスト・ジャッジメント》（最后的审判）作为游戏的主题曲，同时也让更多人熟悉“ARTERY VEIN”这样一个组合，可谓用心良苦。



月が満ちて 呼び覚ました
融和するディラック
全ては“愿い”のに……

深き森 その奥底に
响く声 张り裂ける冲动
伤迹も 泪の迹も
决められた 因果に捕らわれる

残酷な星回りが
二つの心を
恶戏に揺さぶるから
真理を求め
今、愿いを力に——

月が満ちて 呼び覚ました
融和するディラック
愿いと その 引き换えに
谁かが伤ついてゆく
定められた 血の盟约
选ばれし适性
途切れた仆らの静寂は
最后のジャッジメント
Fly away. Who are you ？

约束を 果たせぬままで
闭じ込めた 眩し过ぎる纯心
掌に 暗を湛えて
自己否定 微热さえ失う

特別な空の下に
日溜まりは无くて
その场所を目指す为に
迷いを越えて
今、愿いを力に——

虚ろなミサ 歪む暗へ
万物の流转は
祈りを ただ 缲り返し
牺牲を引き换えるだけ
手に掴んだ 血の象徴
仕组まれた适性

彷徨う仆らに残された
最后のジャッジメント
Fly away. Who are you ？

月が満ちて 呼び覚ました
融和するディラック
愿いと その 引き换えに
谁かが伤ついてゆく
定められた 血の盟约
选ばれし适性
途切れた仆らの静寂は
最后のジャッジメント
Fly away. Who are you ？

月圆之时被唤醒
融合的光芒
全部都是“祈愿”

在深邃的森林深处
回荡的声响 撕裂而出的脉动
伤痕与泪痕
被既定的因果所囚缚

残酷的星辰轮回
将两颗心
恶作剧般地晃动
寻求整理
此刻，将愿望化作力量——

月圆之时被唤醒
融合的光芒
与愿望对等的代价是
约定的血之盟约
被选中的命运
半途而废的我们那份静寂
便是最后的审判
飞吧，你是谁?

没能实现约定
太过闪耀的纯真之心被封闭
手中浸渍着黑暗
自我否定 失去仅有的热度

特殊的天空之下
没有温暖的场所
为了找到那个地方
超越彷徨
此刻，将愿望化为力量——

虚无的弥撒 向着扭曲的黑暗
万物的风云变幻
仅仅是在重复着祈愿
用牺牲换来的
只有手中紧握的血之象征
被设定好的命运
留给彷徨的我们的是
最后的审判
飞吧，你是谁?

月圆之时被唤醒
融合的光芒
与愿望对等的代价是
约定的血之盟约
被选中的命运
半途而废的我们那份静寂
便是最后的审判
飞吧，你是谁?

华尔兹推荐

在通关《无名英雄2》之后，笔者稍显有些落寞，一是舍不得游戏结束，二是结局带来的多少悲伤之情，之后主题曲响起，给我的感觉就是很悠扬，却又似曾相识。这样的旋律在哪里听过，却又想不起来，就是这种熟悉感让笔者喜欢上这首歌。歌曲前面简单的钢琴声干净治愈，伴随着缓和的人声与略沉的音调让人联想到游戏剧情的一丝沉重，之后爵士鼓与摇滚乐器的加入使得歌曲转为轻快，豁然开朗。正如The Black Heart Procession一贯的特色，略显悲情的唱腔，阴暗的特质，低调的风格。融合摇滚风，却区别于其他摇滚乐。



11 Fade Away

作词／作曲／演唱：The Black Heart Procession

Through this land of tragedy
I try to find my way
And in this town of misery
I search for you
Now we walk away to the last of the days

And in this world
There were only memories
how we could get through
There was just no way to see
Now we lost our way in the land of the day

And in this life
How will they remember me
Will they see the truth
Will they just lose everything
Now it fades away to the land of the day

穿过这片悲伤的“领域”
我试着寻找属于我的道路
在这座苦难之镇
我在寻找你
如今我们共赴最后的日子

在这世界上
剩下的只是回忆
我们将如何度过
这没有办法预测
如今我们迷失在这片“领域”之中

在我的生命里
他们会如何记得我
他们会看到真理吗
他们仅仅只是一无所有吗
从此这片“领域”逐渐消失

12 Want You Gone

演唱:Jonathan Coulton



《入口》发售后，一曲《Still Alive》风靡欧美，成为社会现象，知名度甚至比游戏本身还要高。今年在E3展馆附近的诺基亚剧院听了一场Video Games Live音乐会，最后加唱的一曲就是《Still Alve》，在所有观众的齐声歌唱中将气氛推向高潮。续作《入口2》的主题曲《Want You Gone》也成为最近欧美游戏业界的热门话题，尤其是那一句充分反映系列格调的“I used to want you dead, but now I only want you gone.”（我本想让你死，如今只想让你滚）已成为流行语。这首歌曲是从游戏的主要反派GLaDOS的角度写的，说的是她如何想要摆脱游戏主角Chell。关于这首歌曲的创作秘辛，请参考本期“工作室物语”栏目的《入口2》开发秘话。

Well here we are again,
It's always such a pleasure,
Remember when you tried to kill me twice ?
Oh, how we laughed and laughed,
Except I wasn't laughing,
Under the circumstances I've been shockingly nice.

You want your freedom take it,
That's what I'm counting on,
I used to want you dead but,
Now I only want you gone.

She was a lot like you,
(Maybe not quite as heavy),
Now little Caroline is in here too.
One day they woke me up,
So I could live forever,
It's such a shame the same will never happen to you.

You've got your short, sad life left,
That's what I'm counting on,
I'll let you get right to it,
Now I only want you gone.

Goodbye, my only friend,
Oh, did you think I meant you ?
That would be funny if it weren't so sad,
Well you have been replaced,
I don't need anyone now,
When I delete you maybe I'll stop feeling so bad.

Go make some new disaster,
That's what I'm counting on,
You're someone else's problem,
Now I only want you gone,
Now I only want you gone,
Now I only want you gone.

好吧，我们又在这里了，
这依旧是一件充满乐趣的事，
还记得你两次都想要杀死我吗?
噢，那时候我们笑得多开心啊，
但是我没有笑，
在这种情况下我的情绪反应真是令人吃惊得好啊。

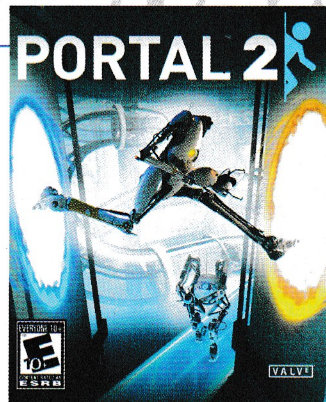
你想获得自由那就如你所愿吧，
这正是我所期望的事，
我曾经也想过要你死，但是，
现在我只想让你离开。

其实她真的跟你很像，
（但也许没有你那么重吧），
有一天他们唤醒了我，
因此我能永生不死，
但是很遗憾的是这种事情永远都不会发生在你身上。

你剩下的只是短暂、悲伤的生活，
这正是我所期望的事，
我会让你步入正轨的，
现在我只想让你离开。

永别了，我唯一的朋友，
噢，你认为我在说你吗?
如果不是这么难过的话这将是一件很好玩的事，
好了，你已经被替换掉了，
我现在谁也不需要了，
当我把你删除掉后也许我就再也不会感到难过了。

去制造一些新的意外吧，
这正是我所期望的事，
你是别人的麻烦，
现在我只想让你离开，
现在我只想让你离开，
现在我只想让你离开。



13 《铁血兵团 逆袭》BOSS战BGM

编曲:石渡太辅



《铁血兵团 逆袭》是MD版《魂斗罗 铁血兵团》的精神续作。不过当《铁血兵团 逆袭》最早出现在玩家视野中的时候，很多老玩家都表示它没有《魂斗罗》的味道。出现这样的议论是情有可原的，因为本作是由曾制作过《罪恶装备》（简称GG）、《苍翼默示录》（简称BB）的Arc System开发的，所以游戏从人设、到画面无不透露出浓浓的GG和BB风格，不过如今游戏已经征服了全球玩家的心。

《铁血兵团 逆袭》除了本身素质出众以外，音乐也备受推崇。本作的音乐同样有着很深的Arc System烙印，哪怕不看Staff，你也能瞬间从中听出只属于石渡太辅的风格。由于游戏类型不同，本作的BGM单节长度比起身为格斗游戏的GG和BB来要长，变化也更丰富，毕竟格斗游戏一局只有99秒，而动作游戏一关可是能打上很久的。因此听惯了GG和BB音乐的石渡粉丝也能从中获得不一样的愉悦。

这里提供给大家的音乐是游戏第7关中BOSS战的背景音乐。这位中BOSS是主人公一行的宿敌，这也是系列的老传统了，这位宿敌会作为DLC角色出现。这一场BOSS战也是备受玩家称赞的，玩家要在充满日式风格的阁楼里不断追击宿敌，沿途有各种敌人阻挠，天上地下机关重重，再加上不时偷袭的宿敌，整场战斗异常精彩。这首BGM在保持强烈的电子风格的同时，又加入了日本音乐的特征，令人听过之后久久不能忘怀。

15 晓雨主题

出自:《铁拳TT》





与《铁拳TT》时隔12年，续作终于登场！比较意外的是，《铁拳TT2》片头动画的主题音乐与前作是相同的，尽管如此，就我个人而言倒也没觉得南梦宫此举是在偷懒，反而增添了些许感动。说到《铁拳TT》的音乐说不得不提这首我最喜欢的“晓雨主题”了，这是游戏中少数轻快且极具旋律感的BGM，配合的场景是晓雨梦寐以求的主题公园，色彩斑斓，电子舞曲的曲风会有种让人置身舞池的错感，身体也不由自主地扭动起来。《铁拳TT2》离家用机玩家可能还有一段时间，不过《铁拳TT》高清重制版已经板上钉钉了，到时一定选主题公园场地大战300回合。

14 Monday

混音:The Glitch Mob





暂且不论今年E3上《鬼泣》的最新作为啥只放了个预告片连个试玩版都没有，也不要继续吐槽这个版本的但丁有多么不惹人爱，这里要夸的是预告片上的配乐，这是来自The Glitch Mob的Remix版Monday。这首电子乐和鬼泣的风格非常类似，因此才会有那么多玩家在看完预告片后第一个反应就去找这首歌……不得不说虽然《鬼泣》的主角有了翻天覆地的变化，但是系列的音乐一直处于很高水平，玩家们除了要期待这个痞子版但丁会给我们带来何种惊喜外，别忘了顺带期待一下本作的音乐吧。

16 It's kill or be killed mix

出自:《英雄不再》



曾经有一款关于宅男杀手的Wii游戏放在我面前，我没有好好珍惜，直到三年后我才在PS3上认真体验，这个过程中真是有种相见恨晚的感觉。不得不承认，这款由须田刚一在如厕时获得灵感的游戏有着不同凡响的艺术风格，光是上百件的T恤就让人目不暇接，至于音乐元素也极为丰富。这首主题曲“It's kill or be killed”的混音版并非简单的MIX，而是加入演唱和RAP部分，让原先简单的MIDI变得华丽而动感十足，让人犹如身处海滨小镇，开着拉风的摩托，在烈日下享受海风与阳光，至于刀光剑影的杀手生涯就暂时搁在一边吧。



ASURA'S WRATH™



¥16
2011.7
Vol.
42

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture · Entertainment · Game

游戏·人

【滩边旧拾】永远的蓝色旋风——索尼克20周年纪念

“不懂球”进化史——《FIFA》的崛起之路

[游戏人物] 副手系列：王牌记者的游戏梦

[工作室物语] 下一个好莱坞？

[斑斓之书] 孤岛：克苏鲁神话与洛夫克拉夫特的世界

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88049-585-0



游戏·人 光盘定价：16.00元（CD+手册）

